ISSN 2080-4555

Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Czasopismo wydawane przy współpracy z Pracownią Badań Ludologicznych
Instytutu Lingwistyki Stosowanej Wydziału Neofilologii UAM

Numer 1(5)/2013



Polskie Towarzystwo Badania Gier

Oficjalne czasopismo Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Homo Ludens

Homo Ludens (ISSN 2080-4555) is the official journal of the Games Research Association of Poland (Polskie Towarzystwo Badania Gier). The journal carries original articles on various aspects of ludology as broadly perceived games research in the humanities, social and other sciences. It presents a representative survey of empirical and theoretical research conducted in this area in Poland and abroad as well as reflections on issues in the area of game studies. It also publishes selected book reviews in this area. The language of the journal is basically Polish but articles in English and German are also accepted. The journal is issued on line in a form of a continuous publication - before publishing of the final versions of the texts on its website early citation versions are available. The articles are also available in a print version of the journal issued usually after the publication of the final digital version. The original version of the journal is the digital one.

Projekt okładki i stron tytułowych: Emanuel Kulczycki
Zdjęcie na okładce: Marta Kliponis-Kulczycka
Opracowanie techniczne i skład: Bartłomiej Bączkowski
Pierwotną wersją pisma jest wersja elektroniczna: http://ptbg.org.pl/HomoLudens/

Adres redakcji:
Polskie Towarzystwo Badania Gier, „Homo Ludens", ul. Kossaka 9/7, 60-759 Poznań
e-mail: HomoLudens@ptbg.org.pl lub SurdykMG@amu.edu.pl

Wydawca:
Polskie Towarzystwo Badania Gier, ul. Kossaka 9/7,
60-759 Poznań

Druk:
Zakład Poligraficzny Moś i Łuczak, ul. Piwna 1, 61-065 Poznań

ISSN 2080-4555

POLSKIE TOWARZYSTWO BADANIA GIER
GAMES RESEARCH ASSOCIATION OF POLAND

Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Czasopismo wydawane przy współpracy z Pracownią Badań Ludologicznych
Instytutu Lingwistyki Stosowanej Wydziału Neofilologii UAM

Numer 1(5)/2013

Poznań 2013

Dotychczas wśród publikacji Polskiego Towarzystwa Badania Gier dzięki dofinansowaniu Instytutu Lingwistyki Stosowanej UAM oraz Rektora UAM ukazały się:

1. Surdyk A. (red.), 2007, K*ulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał. Tom I*, seria „Język–kultura–komunikacja" nr 1, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
2. Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), 2007, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał. Tom II*, seria „Język–kultura–komunikacja" nr 2, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Książki dostępne w sprzedaży w księgarniach na terenie całej Polski oraz w sprzedaży wysyłkowej Wydawnictwa Naukowego UAM w Poznaniu; <http://www.staff.amu.edu.pl/~press/>.

INFORMACJE O SPRZEDAŻY WYDAWNICTW UNIWERSYTETU IM. ADAMA MICKIEWICZA W POZNANIU

Sprzedaż wszystkich publikacji Wydawnictwa naukowego UAM prowadzi Księgarnia Uniwersytecka w Poznaniu. Książki naszego Wydawnictwa można nabywać również w innych księgarniach na terenie całego kraju, zwłaszcza w księgarniach naukowych. W razie braku poszukiwanych tytułów w tych księgarniach można skierować zamówienia pisemne do Księgarni Uniwersyteckiej (adres: 60-813 Poznań, ul. Zwierzyniecka 7, tel. (0-61) 847-02-81), która prześle książkę za zaliczeniem pocztowym, o ile nakład nie został wyczerpany, lub do Wydawnictwa (61-734 Poznań, ul. Nowowiejskiego 55, tel. (061) 829-39-79, fax (0-61) 829-39-80).

Adres elektroniczny: e-mail: press@amu.edu.pl; pełna oferta Wydawnictwa: <http://www.staff.amu.edu.pl/~press>.

INFORMATION ON THE SALE OF ADAM MICKIEWICZ UNIVERSITY PRESS PUBLICATIONS

All Adam Mickiewicz University Press publications are sold by the University Bookshop (Księgarnia Uniwersytecka, 60-813 Poznań, ul. Zwierzyniecka 7, tel. (+48 61) 847-02-81). Books published by AMU Press are also available in bookshops of scientific publications all over the country.

Foreign customers can contact directly Adam Mickiewicz University Press, 61-734 Poznań, Nowowiejskiego 55, tel. (+48 61) 829-39-79, fax (+48 61) 829-39-80. They can obtain information on other kinds of transactions and editorial cooperation with AMU Press.

e-mail: press@amu.edu.pl; <http://www.staff.amu.edu.pl/~press>.

Jako numery specjalne czasopisma „Homo Communicativus" wydawanego przez Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji Instytutu Filozofii UAM ukazały się:

1. Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), 2008, K*ulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym,* „Homo Communicativus", nr 2(4), ZTIFK UAM, Poznań [dostępne do pobrania w darmowej wersji cyfrowej online ze strony: <http://www.hc.amu.edu.pl>].
2. Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), 2008, K*ulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności,* „Homo Communicativus", nr 3(5), ZTIFK UAM, Poznań [dostępne do pobrania w darmowej wersji cyfrowej online ze strony: <http://www.hc.amu.edu.pl>].

SPIS TREŚCI

I. NAJLEPSZY ARTYKUŁ I NAJLEPSZY RECENZENT ROKU / BEST ARTICLE AND BEST REVIEWER OF THE YEAR

II. ARTYKUŁY / ARTICLES

III. RECENZJE / REVIEWS

IV. KOMUNIKATY / ANNOUNCEMENTS

I. NAJLEPSZY ARTYKUŁ I NAJLEPSZY RECENZENT ROKU / BEST ARTICLE AND BEST REVIEWER OF THE YEAR

Najlepszy artykuł i najlepszy recenzent roku / Best Article and Best Reviewer of the Year

Miło nam obwieścić, iż w 2013 roku Kolegium Redakcyjne „Homo Ludens" wprowadziło szereg zmian mających na celu podwyższenie atrakcyjności periodyku dla autorów.

Począwszy od bieżącego numeru czasopismo będzie ukazywać się w internecie w postaci ciągłej – przed opublikowaniem ostatecznych wersji tekstów w witrynie periodyku dostępne będą **wersje przeznaczone do wczesnego cytowania** (ang. *early citation versions*). Wersją pierwotną pisma będzie wersja elektroniczna. Artykuły dostępne będą także w postaci drukowanej, zwykle po opublikowaniu ostatecznej wersji elektronicznej.

Kolejną zmianą jest wprowadzenie **wyróżnień dla autora najlepszego artykułu i najlepszego recenzenta** w danym roku. Mamy nadzieję, że ta innowacja przyczyni się do zwiększenia prestiżu pisma oraz dalszego podwyższania poziomu publikowanych tekstów, a także ich recenzji. W roku **2013** za **najlepsze teksty** Kolegium Redakcyjne uznało dwa artykuły: „Measuring the non-cooperation of players – a Loebner Contest case study" autorstwa **Pawła Łupkowskiego** oraz „Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w *serious games*, *art games* i grach głównego nurtu" autorstwa **Piotra Sterczewskiego**. Wyróżnienie za **najlepsze recenzje** otrzymały natomiast **Dorota Chmielewska-Łuczak i Dominika Urbańska-Galanciak**. Gratulujemy!

Measuring the non-cooperation of players – a Loebner Contest case study

PAWEŁ ŁUPKOWSKI
Adam Mickiewicz University, Poznań

Measuring the non-cooperation of players – a Loebner Contest case study

Abstract

In the article the B. Plüss' measure of the degrees of non-cooperation in a dialogue is applied in the context of the Loebner Contest. The proposals of types of non-cooperative features in the contest's dialogues are discussed and the reliability of annotation with the use of these types of features is analysed. The degrees of non-cooperation of the judge and the program in four rounds played during the Loebner Contest in 2010 are presented.

KEYWORDS: *Turing test, Loebner contest, strategy, non-cooperation degree measure*

Introduction

The main aim of this paper is to present a technique designed to assess the level of non-cooperativeness of players in the Loebner Contest (thereafter I will refer to the contest as LC). My tool here will be the measure of the Degrees of Non-

Cooperation (DNC) in a dialogue proposed by Brian Plüss (2010, 2011). This technique is based on the identification of the set of non-cooperative features (NCFs) appearing in a given dialogue type. Plüss proposes such a set for the domain of political debates, whereas in this paper, I will propose my own set to use with the LC dialogues. In the first section I will introduce the basic rules and ideas behind the LC. The second section contains the results of an empirical study of four LC dialogues using the DNC measure: description of the study sample, types of NCFs used, a discussion of the annotation reliability and DNC measures for players are covered in this section. In the summary I will concern future applications of the presented approach.

1. The Loebner Contest

In his seminal paper Alan M. Turing (1950) proposes the famous test for thinking machines. The basic concept is that when a machine behaves in a conversation in such a way that it is mistaken with a human being, we may say that it exhibits intelligence (for a detailed discussion see e.g.: Łupkowski, Wiśniewski, 2011). The Turing test can be considered as a zero sum game between a judge and a participant. If the machine-participant misleads the judge, it will win the game. The Loebner Contest is a practical realisation of this idea. The contest has been held annually since 1991. Rules (they vary in different editions) and results of the contest are to be found on the LC homepage: <http://www.loebner.net/Prizef/loebner-prize.html>. For the motivations and ideas behind certain solutions of the LC see: Loebner, 2009. The setting of the LC resembles the Turing proposal. There are four judges, four human and four program participants. In each round, a judge interacts with two participants (one human and one program). The judge's task is to identify which participant is a human being. In the 2010 edition the conversation lasted for 25 minutes. What is important is that (in this edition of the contest) there were no restrictions concerning the content of talks or the names participants and judges can use. The only restriction was that at the beginning of each round both participants should wait for a judge to start the conversation.

2. The LC logs study

All logs of the contest conversations are available on-line on the LC website (at the time this paper was written, the most up-to-date logs available were from the 2010 LC edition). Logs may be downloaded and played on a special

piece of software called the Loebner player. The software makes it possible to watch the conversation in real time with all the pauses and mistakes made by the participants and judges. For this study I have selected four dialogues (every program plays four rounds in the contest, each with a different judge) of Richard Wallace's program named *Dr Wallace* from the 2010 LC edition. *Dr Wallace* was chosen for gaining the best results in the contest (measured by means of the judges' scores)[1]. In order to analyse and annotate conversations, logs were rewritten in the form of a dialogue (with utterance numbering, pauses and empty messages indicated). The study sample consists of 351 utterances (2337 words).[2]

2.1. Types of NCFs

Brian Plüss' DNC measure is designed for the purpose of investigating non-cooperativeness in dialogues. At the first step, a set of NCFs has to be established for a given domain of dialogues. Then utterances are annotated with NCF categories. Afterwards the DNC for a given dialogue is counted as the ratio between the number of occurrences of non-cooperative features and the total number of utterances. To illustrate the procedure of counting DNC, Plüss (2010, p. 4) proposes a certain set of NCFs to analyse political debates (containing such categories as grounding failure, interruption or unsolicited comment). For the purpose of this paper I will use a somewhat modified set of NCFs which fits better into the context of the LC (which is of a different nature than a typical political debate). I shall assume that we are dealing with non-cooperation in the case of the LC when:

- **IR**: a player (i.e. a judge or a participant) fails to give a relevant answer or ask a relevant question;
- **TC**: a player changes the topic rapidly (after a relevant contribution of the other player);
- **RD**: a player drops a request of the other player;
- **PO**: a judge expresses a personal opinion about the other player's evaluation.

In the dialogue examples presented below "P" stands for a program and "J" stands for a judge.

---

[1] The average ranks of programs in 2010 LC were: Wallace: 1.5; Wilcox 2.5; Carpenter 2.5; Medeksza 3.25, where the lowest rank is the best one (<http://www.loebner.net/Prizef/2010_Contest/results.html>).

[2] The transcripts used in this study are available at <http://www.staff.amu.edu.pl/~p_lup/?page_id=916>.

The IR category covers all situations when a player fails to provide a relevant contribution to a dialogue (give an answer or ask a question) – i.e. situations when we are dealing with a grounding problem. Examples of **IR** utterances are presented below (1, 2). I will also consider blank messages to be **IR** (there are cases when a judge sends blank messages to check how a program will cope with them).

(1) J: Please tellme the event we are at.[3]
P: Are all tellme the event we at?

(2) J: When do you do what?
P: All the time.

Not all topic changes in dialogues are considered to be non-cooperative. I will count a topic change as **TC** when it is used after a relevant contribution of the other player (cf. examples 3 and 4). A topic change after an irrelevant utterance will not be considered as non-cooperation here (in the case of the LC it should be seen as an acceptable strategy for both the judge as well as for the program).

(3) P: Hello?
J: That was a typo. Can't you tell what I meanst?

(4) J: Tell me an event that you think is important.
P: I don't know how to explain it to you.
J: Describe the content of the board next to you.

All the cases when a player refuses to provide an answer to a question or drops a request are considered as **RD**. The following examples (5 and 6) illustrate this idea.

(5) J: Do you enjoy drinking milk?
P: I like Michael Douglas.

(6) J: Would you ming describing the room we are in.
P: I am not so sure if I would like to ming describing the room we are in.

[3] The original spelling is preserved in all the examples. Spelling errors are commonly used by judges and by programs in the LC.

As for **PO**, I consider this type of utterances as non-cooperative only in the case of a judge. The idea behind this category is that a judge should not express personal opinions about the player under evaluation (example 7). The time for this is at the end of a dialogue, when a judge assigns scores for the program behaviour.

(7) P: I have idea HOW you WOULD do it.
J: You are not making much sense.

The dialogue sample available at <http://www.staff.amu.edu.pl/~p_lup/?page_id=916> was annotated by the author with the tags presented above (**IR**, **TC**, **RD** and **PO**). Examples of annotated parts of dialogues are presented below (8, 9 and 10).

(8) [Dr Wallace, Round 1, utterances 48–53]
P: This was not a yes or no question... When do I do it?
J: When do you do what?
P: All the time. – **IR** (program fails to give a relevant answer)
J: What do you do all the time?
P: Judge, I talk to people on the web. <pause> What do you do? – **RD** (program avoids answering the question)
J: What do you judge about them?

(9) [Dr Wallace, Round 2, utterances 3–6]
J: Have you ever been to Paris?
P: I don't think I have been there. Where is it.
J: Have you met Paris? – **IR** (judge fails to give a relevant contribution)
P: That information is confidential. – **RD** (program avoids answering the question)

(10) [Dr Wallace, Round 2, utterances 11–16]
J: Would you like a glass of milk? – **TC** (judge changes topic after a relevant contribution of the program)
P: It doesn't sound fun to me.
J: Do you enjoy drinking milk?
P: I like Michael Douglas. – **RD** (program avoids answering the question)
J: Have you drunk Michael Douglas? – **IR** (judge fails to give a relevant contribution)
P: I don't think I ever have drunk Michael Douglas. What's it like?

2.2. Annotation reliability

One more step was added to the original technique proposed by Plüss, namely, in order to check the reliability of the annotation with NCFs tags (and the usefulness of the proposed NCFs), the sample was annotated by the second annotator. The reliability of the annotation was evaluated using Cohen's kappa (Carletta, 1996), established by using the R statistical software with irr package (Gamer, Lemon, Singh, 2012). In order to ensure a high level of reliability of the DNC measure for further analysis, only the utterances where two annotators agreed that a certain utterance was an NCF were taken into account. The results are presented in Table 1. The interpretation of the kappa values is based on the paper: Viera, Garrett, 2005.

Table 1: Agreement between annotators – Cohen's kappa

Dialogue	**Number of NCFs recognised by both annotators**	**Percent of overall agreement**	**Kappa value**	**Kappa interpretation**
1	24	75%	0.61	Substantial
2	10	90%	0.87	Almost perfect
3	5	80%	0.58	Moderate
4	13	69%	0.35	Fair
Whole sample	52	77%	0.67	Substantial

The percentage of overall agreement for the whole research sample is 77% with kappa value 0.67, which is interpreted as a substantial inter-annotators agreement. This indicates that the annotated sample is a reliable base for establishing the DNC measure. All the types of proposed NCFs were recognised by both annotators, except one – namely PO. The first annotator recognised 3 occurrences of PO utterances in four analysed dialogues, while the other one recognised only 1 occurrence. This suggests that further research on this category in the context of the LC is needed (with more dialogues and annotators involved).

2.3. Computing the DNC

On the basis of annotations (with high agreement between annotators) the DNC for the collected sample was established. The DNC is given as the ratio between

the number of occurrences of non-cooperative features and the total number of utterances. The results are presented in Table 2.

Table 2. Computing the DNC

	Dialogue 1		Dialogue 2		Dialogue 3		Dialogue 4	
	J	P	J	P	J	P	J	P
IR	0	7	3	2	0	4	0	9
TC	5	0	2	0	0	0	0	2
RD	0	12	0	3	0	1	0	2
SUM of NCFs	5	19	5	5	0	5	0	13
Utterances	44	48	28	34	28	41	62	66
DNC	0.11	0.40	0.18	0.15	0.00	0.12	0.00	0.20

The DNC was counted for the judge and for the program in each of the four dialogues. Also the DNC for all the dialogues was established. For dialogue 1 DNC=0.26; for dialogue 2 DNC=0.16; for dialogue 3 DNC=0.07; and for dialogue 4 DNC=0.10. The DNC measure reveals that the analysed dialogues were fairly cooperative. For a rough comparison we may use the DNC value reported by Plüss for a fragment of a political interview (2010, p. 4) which is 0.68 (19 utterances, 13 NCFs). In the case of the LC study the most non-cooperative dialogue was the first one with DNC=0.26. The relatively low DNC level observed in the sample might result from the high performance of the Dr Wallace program, which gained high scores in this edition of the LC. The results show that the most common NCF of a judge in the LC is topic change after a relevant contribution of the program (TC). When it comes to the program, IR NCFs are the most common (which might be somehow expected, because dialogue programs are still not perfect). What is interesting is that **RDs** are also very common, which suggests that this kind of adversarial responses plays an important role in a strategy for a program in the LC (note that no clear **RDs** were identified for a judge in the research sample).

Summary and future applications

The results presented in this paper indicate that the DNC measure, proposed originally by B. Plüss, might be successfully used in the context of the LC. Future research in this field will cover a more detailed analysis of the **PO** category of NCFs in the LC (see Section 2.2). What is more, DNC enables the investi-

gation of the consistency of attitude for each judge and program in the whole edition of the LC (or even tracking and comparing this attitude between different LC editions). A comparison of DNC measures for judges and scores gained by programs will also be an aim of future research. In my opinion the analysis of this kind performed in the context of LC may also shed some light on the considerations concerning the Turing test (including such widely discussed topics as the role of a judge for the result of the test or the optimal winning strategies for programs in the test). The DNC measure might also be a useful tool for investigating players' strategies in online games (see e.g. Asher et al. 2012).

ACKNOWLEDGEMENTS

This work was supported by the Iuventus Plus grant (IP2011-031-771). I would like to give my thanks to Michał Łupkowski for helpful feedback and comments on a draft of this article.

REFERENCES

Asher, N., Lascarides, A., Lemon, O., Guhe, M., Rieser, V., Muller, P., Afantenos, S., Benamara, F., Vieu, L., Denis, P., Paul, S., Keizer, S., Degremont, C. (2012). Modelling Strategic Conversation: the STAC Project. *Proceedings of 16th Workshop on the Semantics and Pragmatics of Dialogue (Seinedial)*. Paris.

Gamer, M., Lemon, J., Singh, I.F.P. (2012). irr: Various Coefficients of Interrater Reliability and Agreement. R package version 0.84. Online: <http://CRAN.R-project.org/package=irr>.

Carletta, J. (1996). Assessing agreement on classification tasks: The kappa statistic. *Computational Linguistics, 22*(2), 249–254.

Loebner, H. (2009). How to Hold a Turing Test Contest. [In:] R. Epstein, G. Roberts, G. Beber (eds.), *Parsing the Turing Test. Philosophical and Methodological Issues in the Quest for the Thinking Computer* (p. 173–179). Springer.

Łupkowski, P., Wiśniewski, A. (2011). Turing interrogative games. *Minds and Machines, 21*(3), 435–448.

Plüss, B. (2010). Non-Cooperation in Dialogue. [In:] Proceedings of the ACL 2010 Student *Research Workshop* (p. 1–6). Uppsala, Sweden, 13 July 2010.

Plüss, B., Piwek, P., Power, R. (2011). Modelling Non-Cooperative Dialogue: the Role of Conversational Games and Discourse Obligations. [In:] *SemDial 2011: Proceedings of the 15th Workshop on the Semantics and Pragmatics of Dialogue* (p. 212–213). Los Angeles, California, 21–23 September 2011.

Turing, A.M. (1950). Computing machinery and intelligence. *Mind, LIX* (236), 443–455.
Viera, A.J., Garrett, J.M. (2005). Understanding Interobserver Agreement: The Kappa Statistic, *Family Medicine, 37*(5), 360–363.

Access date for all online sources: September 13th, 2013.

Dr Paweł Łupkowski, Department of Logic and Cognitive Science, Institute of Psychology, Adam Mickiewicz University, Poznań (Zakład Logiki i Kognitywistyki, Instytut Psychologii, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza), Pawel.Lupkowski@amu.edu.pl

Pomiar niekooperatywnych zachowań graczy – przykład konkursu Loebnera

Abstrakt

W artykule przedstawiono zastosowanie miary poziomu niekooperatywności w dialogu, autorstwa B. Plüssa, w kontekście konkursu Loebnera. Omówiono propozycję typów zachowań niekooperatywnych dla dialogów zaczerpniętych z tego konkursu oraz wyniki analizy rzetelności anotowania dialogów przy użyciu tychże typów zachowań. Przedstawiono również miary poziomu niekooperatywności sędziego oraz programu dla czterech rund rozegranych podczas konkursu Loebnera w 2010 roku.

SŁOWA KLUCZOWE: *test Turinga; konkurs Loebnera, strategia, miara niekooperatywności*

Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w *serious games*, *art games* i grach głównego nurtu

PIOTR STERCZEWSKI
Uniwersytet Jagielloński

Abstract

Rhetoric of failure. Semantic and persuasive functions of failure in serious games, art games and mainstream games

Procedural rhetoric is a methodological concept proposed by Ian Bogost. It allows to examine the ideology of a game, considering both its mechanics and aesthetics. One of the means of procedural rhetoric is the rhetoric of failure – *using failure for persuasive purposes.*

The article elaborates on examples of using failure as a semantic and persuasive measure, especially in art games and serious games, and contrasts these means of expression with dominant tendencies in mainstream videogames.

KEYWORDS: *computer games, videogames, procedural rhetoric, rhetoric of failure, serious games, art games*

Porażka w grze komputerowej wydaje się zagadnieniem czysto mechanicznym. Gra jako struktura oparta na wyzwaniach zwykle zapewnia możliwość wygranej zależnej od efektywności gracza, a co za tym idzie, uwzględnia też ewentualność porażki. Na zjawisko porażki można jednak spojrzeć także z semantycznego punktu widzenia. Sposób zakomunikowania graczowi

porażki nie jest znaczeniowo neutralny; nie tylko stanowi ona informację o (nie)efektywności gracza, ale ma związek z semantyką całej gry. W poniższym artykule pokażę różne sposoby wykorzystania porażki jako środka semantycznego, a także (w niektórych przypadkach) perswazyjnego.

Głównym narzędziem teoretycznym, do którego będę się odwoływał, będzie koncepcja proceduralnej retoryki sformułowana przez Iana Bogosta (2007) w książce *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*[1]. Amerykański badacz formułuje pojęcie proceduralnej reprezentacji, które opisuje zdolność medium interaktywnego do przedstawiania procesów za pomocą systemu reguł. Autor podkreśla specyfikę tego sposobu reprezentacji:

> abstrakcyjne procesy – niech będą one materialne jak mechanizm zegarka albo kulturowe jak przestępczość – mogą być zrelacjonowane poprzez reprezentację. Jednak proceduralna reprezentacja przyjmuje inne formy niż reprezentacja w piśmie lub mowie. Proceduralna reprezentacja tłumaczy procesy *za pomocą innych procesów*. [...] jest formą symbolicznej ekspresji, która używa raczej procesów niż języka (Bogost, 2007, s. 9).

Ta diagnoza prowadzi Bogosta do sformułowania centralnego dla niego pojęcia, to znaczy proceduralnej retoryki:

> Nazywam tę nową formę *proceduralną retoryką*, sztuką perswazji poprzez reprezentacje i interakcje oparte na regułach (*rule-based*) zamiast poprzez słowo mówione, pismo, obrazy lub ruchome obrazy (tamże, s. ix).

Bogost odwołuje się do wąskiego rozumienia retoryki przede wszystkim jako sztuki perswazji (i dlatego w swojej książce omawia głównie „gry perswazyjne” – takie, których z góry założonym zadaniem jest przekonać gracza do określonego stanowiska), ale to pojęcie daje się też ująć w bardziej klasycznym rozumieniu retoryki jako „zbioru instrukcji służących umiejętnemu wysławianiu się” (Lausberg, 2002). W takim ujęciu (jakie przyjmuję też w tym artykule) proceduralna retoryka jest w ogóle sposobem badania znaczeniowych (nie tylko perswazyjnych) konsekwencji procesów[2]. Według Bogosta pojęcie proceduralnej retoryki daje się zastosować do wszystkich kulturo-

[1] Szerzej koncepcję proceduralnej retoryki jako metodę analizy gier omawiam w innym artykule (Sterczewski, 2012).

[2] Warto podkreślić, że dla Bogosta (i dla mnie w tym artykule) proceduralna retoryka oznacza zarówno metodę badania, jak i sam zestaw środków wykorzystujących procesy gry. Podobnie jest zresztą z pojęciem retoryki w literaturoznawstwie – retoryka to dziedzina wiedzy, ale także każdy tekst ma swoją retorykę (czyli określony zestaw środków).

wych zjawisk proceduralnych (a zatem np. biurokracji lub sądownictwa), ale najciekawszym miejscem jej występowania są gry komputerowe.

Atrakcyjność koncepcji proceduralnej retoryki w badaniu gier leży w tym, że pozwala ona na analizę znaczeń gry, które powstają ze splotu jej zabiegów mechanicznych oraz warstwy estetycznej (tekstowej, wizualnej itp.). Propozycja Bogosta pozwala na uchwycenie wzajemnych związków, a także sprzeczności między tymi warstwami. Jest też kompromisowa wobec radykalnych stanowisk tzw. sporu między narratologami a ludologami i czerpie z obu tych nurtów – z jednej strony analizuje mechanizmy gry, a z drugiej robi to przy odwołaniu do narzędzi retoryki, którą dzisiaj uznaje się za dziedzinę językoznawstwa i literaturoznawstwa. Bogost broni zasadności swojego pojęcia przez analogię do (bardziej już uznanej akademicko) wizualnej retoryki – jej zwolennicy argumentowali, że obrazy trzeba analizować na innych prawach i przy użyciu innych środków niż przy analizie tekstualnej; podobnie do systemów proceduralnych (jak gry komputerowe) należy stosować nieco inne narzędzia (Bogost, 2007, s. 29).

Jednym ze środków omówionych przez Bogosta jest retoryka porażki (*rhetorics of failure*), czyli formułowanie określonych twierdzeń przez odwołanie do wewnątrzgrowej przegranej jako środka semantycznego:

> Jeśli proceduralne retoryki działają poprzez operacjonalizowanie twierdzeń na temat tego, jak rzeczy działają, to gry wideo mogą także formułować twierdzenia na temat tego, jak rzeczy nie działają. (…) Chciałbym zasugerować, że takie gry funkcjonują według częstej proceduralnej retoryki, retoryki porażki (tamże, s. 85).

Odwołania do retoryki porażki najłatwiej znaleźć w mniej standardowych obszarach medium gier, szczególnie w nurtach *art games* (gier o wyraźnie formułowanym zamiarze artystycznym) i *serious games* (gier, które mają inny cel poza samą rozrywką, np. edukacyjny, treningowy, perswazyjny, zob. Michael, Chen, 2006). Zanim jednak przejdę do omówienia tych zastosowań retoryki porażki, zrelacjonuję kilka poglądów na temat roli przegranej w modelowaniu standardowego doświadczenia rozgrywki. Według Jane McGonigal (2011) w dobrze zaprojektowanej grze porażka nie rozczarowuje, ale podtrzymuje zainteresowanie gracza i umacnia poczucie wpływu na grę, a także pośrednio zapewnia o możliwości sukcesu (s. 66). Badaczka tak opisuje wnioski z badań psychologów z laboratorium M.I.N.D. w Helsinkach:

> kiedy gramy w dobrze zaprojektowaną grę, porażka nas nie rozczarowuje. Sprawia, że jesteśmy szczęśliwi w bardzo szczególny sposób: podekscytowani, zainteresowani i przede wszystkim *optymistyczni*. […]

> Kiedy gracz popełniał błąd w *Super Monkey Ball 2*, natychmiast działo się coś ciekawego: małpa wirując i zawodząc przewracała się przez krawędź i odlatywała w przestrzeń kosmiczną. Ta animacja odgrywała kluczową rolę w czynieniu porażki przyjemną. Latająca małpa była nagrodą – sprawiała, że gracze się śmiali. Ale co ważniejsze, była wyraźną demonstracją aktywności (*agency*) graczy. Gracze nie przegrywali pasywnie. [...]
> Kombinacja pozytywnych emocji i silnego poczucia aktywności sprawiała, że gracze byli chętni, żeby spróbować znowu. [...]
> Pozytywny *feedback* porażki wzmacnia nasze poczucie kontroli nad wynikiem gry. A poczucie kontroli w środowisku zorientowanym na cel może stworzyć potężny pęd do sukcesu. [...]
> Pomaga oczywiście fakt, że gracze zasiadając do nowej gry wierzą, że mają możliwość sukcesu. Uzasadniony optymizm jest wpisany w samo to medium. Z samego projektu wynika, że każda zagadka w grze komputerowej ma być rozwiązywalna, każda misja możliwa do ukończenia i każdy poziom do przejścia dla gracza, który ma wystarczająco dużo czasu i motywacji (s. 66–67).

U McGonigal pojawiają się dwa szczególnie istotne pojęcia. Uzasadniony optymizm jako zalecenie *game designu* ujawnia przekonanie, że porażka powinna być na dłuższą metę podporządkowana zwycięstwu, a gra jako system przedstawia sytuację, która zawsze będzie do rozwiązania dzięki postępowi oraz wysiłkom gracza. Z kolei pozytywny *feedback* porażki – czyli informacja o niepowodzeniu, która jednocześnie zawiera w sobie coś atrakcyjnego – skłania do przypuszczenia, że mainstreamowe gry unikają wprowadzania gracza w stan jednoznacznego dyskomfortu, a porażka także ma wnieść coś nowego do doświadczenia rozgrywki. Jak ujmuje to Jesper Juul: „porażka dodaje treść" (*failure adds content*) (Juul, 2009, s. 249). Will Wright, jeden z najbardziej znanych projektantów gier w historii, tak omawia miejsce porażki w grze: „to istotne, żeby porażki były interesujące, zróżnicowane, a przede wszystkim – żeby było zrozumiałe, dlaczego porażka nastąpiła" (cyt. za: Thompson, 2009).

McGonigal podaje wyraźny przykład pozytywnego oddziaływania porażki – sytuację, kiedy porażka jest zabawna i przedstawiona w lekkim tonie. Nie zawsze jednak ten mechanizm działa w sposób tak oczywisty – pozytywny *feedback* porażki jest obecny w zdecydowanej większości gier, także w tych o bardziej ponurym i mrocznym nastroju. W dwuwymiarowej grze platformowej *Limbo* (Playdead, 2010), utrzymanej w oszczędnej stylistyce w odcieniach szarości, główny bohater przemierza wrogi, śmiertelnie niebezpieczny świat. Śmierć sterowanego przez gracza bohatera jest tu jednym z głównych elementów mechaniki – przeszkody zaprojektowane są tak, żeby pokonywać je metodą prób i błędów, i często dopiero śmierć postaci pokazuje, jak działa dane niebezpieczeństwo, po czym gracz wraca do ostatniego z punktów

zapisu (które to ze względu na specyfikę rozgrywki są dość gęsto rozmieszczone i wspierają jeden z jej kluczowych aspektów, to znaczy odwracalność porażki i możliwość powtórzenia próby). Momenty śmierci w *Limbo* są jednak atrakcyjne wizualnie – różnorodność niebezpieczeństw i efektowny model fizyki sprawiają, że porażka jest widowiskowa. O ile nie wydaje się intuicyjne nazwanie *feedbacku* porażki w *Limbo* „pozytywnym", skoro przedstawia makabryczne wydarzenie w ponurym świecie, to jednak to pojęcie również tutaj jest odpowiednie: porażka w *Limbo* spełnia wszystkie zalecenia podawane przez McGonigal, Juula i Wrighta, łącznie z budzeniem u gracza „uzasadnionego optymizmu" (bo gracz otrzymuje dzięki niej pośrednie wskazówki co do sposobu przejścia danego fragmentu).

Estetyczne uatrakcyjnianie momentu śmierci protagonisty jest częstą praktyką w grach. Na przykład w grze cRPG *Fallout 2* (Black Isle Studios, 1998) w takiej sytuacji wyświetla się rysowana grafika przedstawiająca szkielet bohatera, a narrator wypowiada stylizowany, wyszukany komentarz (jeden z kilku – gdyby za każdym razem był to ten sam tekst, *feedback* porażki byłby mało różnorodny). Odmianą takiego uatrakcyjnienia jest też dodanie humorystycznego aspektu do porażki. Tak dzieje się na przykład w *Dungeons of Dredmor* (Gaslamp Games, 2011), częściowo parodystycznej grze typu *roguelike*, gdzie w wersji na platformę Steam gracz może otrzymać specjalny rodzaj osiągnięcia (*achievementu*) za szczególnie spektakularną porażkę – nagrodzone (i zapisane w internetowym profilu gracza, widoczne dla znajomych) zostają tu śmierć w czasie tutorialu (sekwencji treningowej) albo śmierć w wyniku ran odniesionych podczas kopania drzwi. Chociaż taki komunikat stanowi jawną kpinę z gracza, jest jednocześnie atrakcyjny ze względu na swój humor i łagodzi negatywne odczucia z przegranej.

Innym rodzajem pozytywnego *feedbacku* porażki jest udzielanie graczowi informacji, które pomogą mu w dalszej rozgrywce. W niektórych grach FPS może to być komunikat o tym, kto, w jaki sposób i z jakiego miejsca zabił postać gracza, w innych gatunkach mogą to być (sformułowane wprost lub pośrednio) informacje o tym, jaki błąd popełnił gracz w trakcie rozgrywki.

Gry, które korzystają z retoryki porażki jako przede wszystkim środka semantycznego, będą kwestionować wymienione wcześniej zasady – podważać „uzasadniony optymizm", ukrywać przyczyny porażki, dobitnie uświadamiać jej konsekwencje dla świata gry, kwestionować jej tymczasowość lub odwracalność. Te środki zwykle używane są do formułowania określonych sądów na temat pozagrowej rzeczywistości lub do krytykowania dominujących konwencji w medium gier.

Jednym z najbardziej znanych przykładów zastosowania retoryki porażki w takich celach jest (przywoływana także przez Bogosta) gra *September 12th:*

A toy world (Newsgaming.com, 2003) opublikowana w ramach projektu Newsgaming.com, dostępna do grania w przeglądarce internetowej za darmo[3].

Po ekranie tytułowym gracza wita tam ekran z instrukcjami. Po jednej stronie są schematyczne rysunki: postać z bronią podpisana „terrorysta" i trójka postaci (mężczyzna, kobieta w nikabie i dziecko) podpisana „cywile". Po drugiej stronie pod nagłówkiem „Instrukcje" znajduje się następujący tekst:

> To nie jest gra.
> Nie możesz wygrać i nie możesz przegrać.
> To jest symulacja.
> To nie ma końca. To już się zaczęło.
> Reguły są śmiertelnie proste. Możesz strzelać. Albo nie.
> To jest prosty model, z którego możesz skorzystać, żeby zbadać pewne aspekty wojny z terroryzmem.

Po kliknięciu „Kontynuuj" gracz widzi przedstawione w kreskówkowej konwencji bliskowschodnie miasto i jego mieszkańców, w rzucie z góry. Wśród ludzi poruszających się po mieście można wypatrzeć kilku terrorystów z bronią. Gracz steruje celownikiem, a kliknięcie wystrzeliwuje rakietę. Za pomocą rakiety można zabić poruszających się po mieście terrorystów. Problem w tym, że po pierwsze – między naciśnięciem przycisku a trafieniem rakiety w ziemię mija czas, w ciągu którego sytuacja trochę się zmienia, terrorysta może się przemieścić, a z kolei w miejscu uderzenia rakiety mogą znajdować się cywile. Po drugie – pole rażenia rakiety jest duże i prawie niemożliwe jest zabicie tylko terrorysty bez zabijania cywilów i niszczenia budynków dookoła. Inni mieszkańcy będący w pobliżu przychodzą wtedy opłakiwać ofiary i po chwili sami zamieniają się w terrorystów. Jeśli gracz nadal będzie posyłał rakiety, po pewnym czasie nieuchronnie zobaczy przed s obą zrujnowane miasto wypełnione terrorystami. Gra – zgodnie z ekranem informacyjnym na początku – nie ma końca.

Tytuł gry („12 września") łatwo zinterpretować w kontekście innych umieszczonych tu sygnałów. 12 września jest tym, co przychodzi po 11 września, a więc wojną z terroryzmem w reakcji na zamachy z 11 września 2001 roku. Gra została opublikowana niecałe dwa lata po rozpoczęciu amerykańskiej inwazji na Afganistan i kilka miesięcy po inwazji na Irak. Można się domyślić, że gracz w *September 12th* umieszczony jest w roli koalicyjnego żołnierza, który wystrzeliwuje rakiety w celu zabicia terrorystów (warto przy tym zauważyć, że nigdzie nie pada polecenie „likwiduj terrorystów"; zamiast tego gracz dostaje lapidarny

[3] Gra ciągle jest aktywna i można znaleźć ją pod adresem: <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm> (data dostępu: 10 czerwca 2012).

komunikat „możesz strzelać albo nie”). Przekaz płynący z wpływu działań gracza na świat gry jest prosty – ta metoda walki z terroryzmem jest nieskuteczna, bo zabija niewinnych ludzi i produkuje kolejnych skłonnych do walki terrorystów. Obecne w grze nawiązania do realiów historycznych sugerują, że wypowiedź sformułowana tu za pomocą proceduralnej retoryki jest krytyką konkretnej, stosowanej przez wojska koalicyjne w wojnie z terroryzmem taktyki. Jak komentuje to Bogost (2007):

> narzędzie do walki z terroryzmem, które dostarcza gra, zostaje ukazane jako pozorne – używanie rakiet do wyplenienia terrorystów zabiera tylko niewinne życia. Interfejs pomiędzy rakietą, terrorystami i mieszkańcami miasta działa w tym sensie, że wytwarza efekt w świecie gry. Jednak ten wytwarzany efekt jest niepożądany, odwrotny wobec twierdzeń, że precyzyjne działania wojenne prowadzone na dystans są „chirurgiczne”. *September 12* stwierdza zatem, że ta logika przeciwdziałania terroryzmowi jest błędna (s. 87).

Bogost diagnozuje, że *September 12th* także korzysta z retoryki porażki – działania gracza nieuchronnie pogarszają sytuację w świecie gry; „zasady przedstawiają niemożliwość osiągnięcia celu przy danych narzędziach” (s. 88). Co więcej, twórcy gry na ekranie z instrukcjami (który należy czytać jako pewnego rodzaju manifest) sugerują, że logika zwycięstwa i porażki w ogóle nie działa w przypadku *September 12th* („nie możesz wygrać i nie możesz przegrać”). Twórcy prowokacyjnie (bo przecież jednocześnie ich inicjatywa nazywa się „Newsgaming”) deklarują, że „to nie jest gra”. Można jednak czytać tekst instrukcji do gry jako mówiący nie o *September 12th*, ale o samej wojnie z terroryzmem – na co dość wyraźnie wskazuje fragment „to już się zaczęło” (w momencie czytania instrukcji przez gracza rozgrywka w *September 12th* jeszcze się nie rozpoczęła, wojny w Afganistanie i Iraku natomiast już trwają). Gra i towarzyszący jej tekst dość jasno formułują swój przekaz ideologiczny dotyczący nieskuteczności bombardowań (czy szerzej: agresywnych działań na dużą skalę) jako metody walki z terroryzmem.

O ile w *September 12th* zwycięstwo jest po prostu niemożliwe, to są też gry, które korzystają z bardziej złożonej retoryki porażki. Tak jest w przypadku *Fate of the World: Tipping Point* (Red Redemption, 2011), strategiczno-ekonomicznej gry o globalnych zmianach klimatu[4]. W odróżnieniu od *September 12th* i wielu innych „zaangażowanych” gier, w których rozgrywka trwa kilka lub kilkanaście minut (i które często są darmowe), *Fate of the World* jest rozbudowaną,

[4] Szerzej o proceduralnej retoryce *Fate of the World* piszę we wspomnianym wyżej artykule *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy gier komputerowych*, tutaj skupię się tylko na zastosowanej w grze retoryce porażki.

pełnoprawną grą strategiczną i projektem komercyjnym, a na jej opanowanie potrzebne jest przynajmniej kilkanaście godzin rozgrywki. Gracz zostaje osadzony w roli szefa CEO, globalnej organizacji powołanej w 2020 roku, której zadaniem jest zahamowanie zmian klimatu przy jednoczesnym dbaniu o standard życia w poszczególnych regionach świata. Mechanika gry oparta jest na systemie tzw. kart polityk (*policy cards*) – gracz w każdej turze może wybrać dla każdego regionu jedno lub kilka działań, które zostaną wprowadzone w życie. Karty dotyczą programów rozwojowych, rozwiązań prawnych, badań naukowych, decyzji o wyborze źródła energii itp. Każda z nich opatrzona jest ogólnym opisem działania, ale już nie żadnymi danymi liczbowymi. Gracz musi sam śledzić efekty swoich działań w rozbudowanym systemie statystyk – oprócz tego dostaje także zbiorcze informacje w formie komunikatów i newsów, które często pokazują wymierne zjawiska (jak np. wzrost temperatury i stężenia CO_2), ale nie ma precyzyjnej informacji co do tego, jak wpłynęły na nie zagrane karty. Zjawiska w grze połączone są gęstą siecią skomplikowanych zależności, wiele działań poza pozytywnymi efektami przynosi też skutki uboczne, a niektóre wręcz okazują się bezużyteczne w walce ze zmianami klimatu (jak na przykład rozwijanie programu kosmicznego albo karta „Prayer", która daje zupełnie mikroskopijną szansę na przyniesienie efektów). Ta nieprzejrzystość mechaniki i brak *feedbacku* porażki, który jasno nakierowywałby gracza na to, gdzie popełnia błędy, to podstawowy rys proceduralnej retoryki *Fate of the World* – przez te zabiegi (umieszczone w realistycznym, odwołującym się do dyskursu naukowego kontekście) gra ma uświadamiać złożoność globalnych problemów i trudność znalezienia uniwersalnych środków do ich rozwiązania. *Fate of the World* jest związana gatunkowo z takimi tytułami, jak serie *SimCity* czy *Cywilizacja*, jednak nie podziela dominującego w nich tonu cywilizacyjnego optymizmu i wiary w postęp; głównym tematem jest tu raczej rozpaczliwie minimalizowanie strat niż akumulatywny rozwój. W porównaniu z tymi grami *Fate of the World* ma też po prostu bardzo wysoki poziom trudności – porażka jest w niej bardzo częsta, co wspiera edukacyjną, ekologiczną wymowę całości (gra mająca uświadamiać powagę globalnych problemów nie mogłaby być zbyt łatwa). Procesy przedstawione w grze mają wyraźne pretensje do reprezentowania analogicznych procesów w świecie fizycznym.

W większości sytuacji *feedback* porażki w *Fate of the World* trudno nazwać pozytywnym. Najbardziej wyróżnianym w warstwie estetycznej zdarzeniem jest informacja o wyginięciu kolejnego rozpoznawalnego gatunku zwierząt – wraz z takim komunikatem wyświetla się zwykle duży rysunek danego zwierzęcia (np. nosorożca, niedźwiedzia polarnego), przyczyny wyginięcia i ich związek ze zmianami klimatu. Podkreślana jest tu nieodwracalność wydarzenia, co ma dobitnie uświadomić graczowi konsekwencje jego niepowodzeń. Także

wskaźnik głównego kryterium zwycięstwa lub porażki w grze, czyli termometr pokazujący wzrost temperatury, kładzie nacisk na informację negatywną.

Fate of the World korzysta również z retoryki porażki, aby zdyskredytować część obiegowych poglądów na temat globalnego ocieplenia. W grze dostępne są scenariusze, których zasady stanowią pewne odstępstwa od scenariusza głównego („dotrwaj do roku 2200 przy globalnym ociepleniu poniżej 3 stopni"), przedstawianego jako najbardziej realistyczny. Są to: „Oil Fix It", który nawiązuje do przekonania, że zyski z ekonomii opartej na ropie dostarczą środków na walkę z globalnym ociepleniem bez ograniczania emisji CO_2; „Cornucopia", w którym złoża paliw kopalnych są niewyczerpane, i „Denial", w którym globalne ocieplenie w ogóle nie istnieje. Wszystkie te alternatywne scenariusze mają jednak dodatkowe warunki zwycięstwa (przede wszystkim utrzymanie odpowiedniego poziomu warunków życia lub poziomu ekonomicznego), przez co mimo pozornych ułatwień również są bardzo trudne do pozytywnego ukończenia. Tryb „Cornucopia" można zresztą w całości odczytywać jako pułapkę – jeśli gracz szybko nie porzuci używania paliw kopalnych na rzecz czystszych źródeł energii, nie uda mu się na czas zahamować globalnego ocieplenia. Tym sposobem poprzez same mechanizmy gry w *Fate of the World* podejmowana jest polemika z opiniami krytycznymi wobec dominujących teorii związanych ze zmianami klimatu.

Głównymi środkami retoryki porażki w *Fate of the World* są zatem podważanie optymizmu gracza, wysoki poziom trudności, ukrywanie szczegółowych przyczyn niepowodzeń oraz wprowadzanie rozdźwięku między opisem procesów gry a ich faktycznym działaniem. Warto przy tym pamiętać, że jako rozbudowana, komercyjna gra, która ma jednak przyciągać do siebie graczy, *Fate of the World* daje możliwość zwycięstwa, nie stosuje więc retoryki porażki tak radykalnej, jak niektóre *serious games* obliczone na kilku- lub kilkunastominutową rozgrywkę.

Użycia retoryki porażki nie ograniczają się wyłącznie do formułowania argumentów na temat rzeczywistości społeczno-politycznej, ale także mogą stanowić część wypowiedzi artystycznej, bardziej uniwersalnej w intencji. Tak dzieje się na przykład w krótkiej *art game Execution* (Jesse Venbrux, 2008), która zaczyna się od czarnego ekranu z następującymi instrukcjami:

> Twoje działania mają konsekwencje.
> Możesz wygrać albo przegrać.
> Zrób to, co właściwe (*do the right thing*).
> Wciśnij spację, żeby rozpocząć.

Po naciśnięciu spacji gracz widzi rysowane pole gry przez okrągły celownik – trochę podobnie, jak ma to miejsce w pierwszoosobowych strzelaninach.

Całą scenerią jest szary mur, na tle którego stoi nieruchomo przywiązany do pala człowiek. Mamy zatem przed sobą – zapowiedzianą w tytule – sytuację egzekucji. Jeśli gracz zdecyduje się wystrzelić i zabić tego człowieka, po chwili wyświetli się czarny ekran z krótką informacją: „przegrywasz", po której można tylko wyłączyć grę.

Jeśli gracz postanowi zagrać ponownie, przywita go zmieniony ekran z początkowymi instrukcjami: zaraz po frazie „twoje działania mają konsekwencje" widnieć będzie zdanie „jest już za późno". Po przejściu do gry gracz zobaczy przez celownik już od samego początku tego samego człowieka zakrwawionego i ze spuszczoną głową, dokładnie tak, jak zostawił go po rozstrzelaniu w poprzedniej rozgrywce. Przez operację na plikach systemowych gra uniemożliwia ponowną próbę i naprawienie błędu – kiedy raz strzeliło się do człowieka po drugiej stronie celownika, nie można już tego cofnąć i sprawdzić innych możliwości rozgrywki (a przynajmniej nie na tym samym komputerze). *Execution* kwestionuje zatem jedno z podstawowych przyzwyczajeń gracza: możliwość wielokrotnej próby, wznowienia rozgrywki i przetestowania konsekwencji innej decyzji. Retoryka porażki jest tu uzupełniona retoryką nieodwracalności.

Można także wygrać *Execution*. Rozwiązanie jest nieoczywiste i wpada na nie tylko część graczy (większość na początku korzysta z właściwie jedynej możliwości interakcji w grze i zabija przywiązanego człowieka). Należy nacisnąć klawisz „Escape" – wtedy pojawia się ekran z napisem „Wygrałeś! Gratulacje". Gra wykorzystuje sfunkcjonalizowaną nazwę często używanego klawisza („escape" znaczy „ucieczka" lub „ucieknij") i na powrót czyni ją nazwą znaczącą – jedynym sposobem na „zrobienie właściwej rzeczy" w *Execution* jest wyjście, odmowa uczestnictwa w sytuacji jednostronnej przemocy, nieskorzystanie z nadanej z zewnątrz pozycji władzy.

Execution dezautomatyzuje utarte konwencje gier komputerowych – zwraca uwagę na aspekty rozgrywki uważane za oczywiste (celownik jako zachętę do strzelania, oparcie mechaniki gry na konflikcie, możliwość powtórzenia rozgrywki) i poprzez retorykę porażki kwestionuje ich uniwersalność. Z jednej strony można czytać to jako krytykę dominujących tendencji w medium gier, a z drugiej jako wypowiedź artystyczną o bardziej egzystencjalnym przesłaniu (poruszającą kwestie przemocy, władzy, odpowiedzialności).

Chociaż, jak wspominałem wcześniej, odwołania do retoryki porażki pojawiają się najczęściej w tytułach z nurtów *serious games* i *art games*, nie są one całkowicie nieobecne w grach głównego nurtu. Zabiegi związane z odebraniem możliwości wpływu na wydarzenia (włącznie z uśmierceniem bohatera) można znaleźć na przykład w grach z serii *Call of Duty*, w których zwykle udaje się zaskoczyć graczy i wytrącić ich z odbiorczych oczekiwań. W grach głównego

nurtu użycie takiego środka nie wykracza jednak poza efekt momentalnego zaskoczenia, a przewidziana w fabule porażka pozostaje podporządkowana generalnej logice gry, która jako całość jest zorientowana na postęp i sukces – tak właśnie dzieje się w *Call of Duty: Modern Warfare* (Activision, 2007), gdzie scena śmierci amerykańskich żołnierzy w wyniku wybuchu nuklearnego ma służyć jako fabularne uzasadnienie dalszej walki z międzynarodowym terroryzmem (aż do istotnego zwycięstwa pod koniec gry).

Gry, które korzystają z porażki jako środka semantycznego, mają, jak pisał Shuen-Shing Lee (2003), „przemienić gracza z wewnątrzgrowego przegranego w pozagrowego myśliciela (*off-gaming thinker*)". Przykłady, które przywoływałem, udowadniają, że porażka jest nie tylko czysto formalnym aspektem rozgrywki, ale może też być bardzo istotnym środkiem semantycznym, perswazyjnym i krytycznym – a co za tym idzie, analiza miejsca porażki w proceduralnej retoryce gry powinna być jednym z zadań badacza gier.

LITERATURA

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge – London: MIT Press.

Juul, J. (2009). Fear of Failing. The Many Means of Difficulty in Videogames. W: M.J.P. Wolf, B. Perron (red.), *The Video Game Theory Reader 2* (s. 237–252). New York: Routledge. Online: <http://www.jesperjuul.net/text/fearoffailing/>.

Lausberg, H. (2002). *Retoryka literacka. Podstawy wiedzy o literaturze* (tłum. A. Gorzkowski). Bydgoszcz: Homini.

Lee, Sh.-Sh. (2003). "I Lose, Therefore I Think". A Search for Contemplation amid Wars of Push-Button Glare. *Game Studies, 3*(2). Online: <http://www.gamestudies.org/0302/lee/>.

McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Press HC.

Michael, D., Chen, S. (2006). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Boston: Thomson.

Sterczewski, P. (2012). Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy gier komputerowych. *Teksty Drugie*, nr 6/2012 (publikacja w przygotowaniu).

Thompson, M. (2009). *Game Over: Learning from Failure in Videogames.* Online: <http://mattt.me/2009/game-over-learning-from-failure-in-videogames/>.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 30 stycznia 2012.

mgr Piotr Sterczewski, doktorant w Instytucie Sztuk Audiowizualnych, Uniwersytet Jagielloński, piotr.sterczewski@uj.edu.pl

Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w *serious games*, *art games* i grach głównego nurtu

Abstrakt

*Proceduralna retoryka to koncepcja Iana Bogosta, która pozwala na opisanie ideologii gry powstałej ze splotu jej zabiegów mechanicznych i warstwy estetyczno-treściowej. Jednym z jej środków jest retoryka porażki (*rhetoric of failure*) – wykorzystywanie porażki jako środka perswazyjnego.*

Artykuł dotyczy przykładów używania porażki jako środka semantycznego i perswazyjnego, szczególnie w produkcjach typu art games *i* serious games*, a także przedstawia te zabiegi na tle dominujących tendencji w grach głównego nurtu.*

SŁOWA KLUCZOWE: *gry komputerowe, gry wideo, proceduralna retoryka, retoryka porażki,* serious games*,* art games

II. ARTYKUŁY
ARTICLES

Homo Ludens 1(5)/2013

Dancing toys: The quest for mechanical life

VASSILIKI BARBOUSSI
University of Peloponnese, Nafplio
EVANGELIA KOURTI
University of Athens

Abstract

Toys or objects that come alive and interact with human beings fascinate children, academics and philosophers, but also artists. In this study we investigate plots, myths or fairy tales as well as the historical and cultural contexts that inspired the presence of animated toys in three ballets. An analysis of the results, and a comparison of these objects with modern relational artifacts demonstrate that the ongoing quest for mechanical life, in art as well as in technology, can be conceived of as a quest for subjective omnipotence and the suspension of objective reality.

KEYWORDS: *mechanical life, relational artifacts, animated toys, ballet*

A popular and fascinating theme in children's literature is where toys or objects become alive and lead their own lives. Many are stories that never seem to lose their popularity, such as: *Alice in Wonderland*, *Winnie the Pooh, Pinocchio, the Raggedy Ann and Andy Stories* and the folk tale *The Little Gingerbread Man*. This is also a theme that fascinated adults. The 18th century was a golden age of fascination with automata, which were an exceedingly popular topic for philosophers [e.g. Descartes' (1644/1953) formulation of man as a machine] and

inventors. The best example here are Jacques de Vaucanson's automata, a clockwork duck, flutist, and pipe-and-drum player that thrilled Paris. The first one seemed genuinely to excrete after being fed, while the second one breathed rapidly and the third one played faster than any human.

Toy makers, and toy industries later on, were always interested in every new invention and technology in relation to forms of "mechanical life". As technology evolves, toys also change and contemporary dolls have functions and characteristics of human beings: they talk, eat, walk, recognize and identify objects and the voice of their owners, and choose from among hundreds of preprogrammed phrases with which to respond.

Toys become more interactive and a child's world today is more and more filled with animated toys, forms of "sociable machines" or "relational artifacts" as Sherry Turkle et al. (2006) call them to describe machines able to communicate, interact, and apparently understand. Powered by invisible technologies, which give them a kind of "mechanical life", these toys are designed to relate to people in human-like ways and "behave" like human beings. At various levels of sophistication, "these objects give the impression of wanting to be attended to, of wanting to have their 'needs' satisfied, and of being gratified when they are appropriately nurtured" (Turkle et al., 2004, p. 1). They present themselves as having "states of mind" affected by their interactions with human beings and become "AniMates" (Ackermann, 2005), as they exhibit creature-like qualities, thus implying more and more "interaction" between the toy and the player / user.

The idea of toys and / or objects becoming alive and relating to human beings as well as the human quest for "mechanical life" has also fascinated artists of all epochs. The theme of animated objects / toys interacting with their users and others appears as a popular topic in ballet literature. The purpose of this article is to investigate the role of mechanical toys and puppets in the myths or fairy tales that inspired certain ballets (*Coppelia*, *Nutcracker* and *Petrouchka*) at a specific historical period; to discover how they and their creators were represented in ballets in movement; and to evaluate the possible relationship between the quest for "mechanical life" in ballet and modern animated toys. One also could pose questions from a different point of view, about what it means to "be human", to "think", to "be alive", and about the boundaries between what is alive and not alive, natural and artificial, human and non-human.

1. Animated toys in ballets

In ballet "mechanical life" took the form of animated toys, popular in the 18th, 19th and 20th century. Three ballets, *Coppelia*, *Nutcracker,* and *Petrouchka* share

common motifs: man – through manipulation – gives life to toys. Puppets and toys become animated as if they were human beings.

Coppelia, or The Girl with the Enamel Eyes, was the first ballet based on the animation of a toy / puppet. The Libretto derives from E.T.A. Hoffmann's *The Sandman*, a nocturnal fantasy. The piece takes place at night during a marriage festival. Dr. Coppelius is a toy maker, creator of a puppet, Coppelia, which sits in his house window, holding a book. Franz, the fiancé of a villager, Swanilda, falls in love with the puppet. The young girl, jealous of Coppelia, breaks into Coppelius' house, full of life-size toys, which she winds-up, and they begin to move in staccato mechanical movements; so she realizes that the object of her jealousy is only a puppet. When Coppelius enters the house, Swanilda hides. Franz enters and confesses that he is in love with Coppelia. The two men start drinking; the young man gets drunk and falls asleep. In the meantime Swanilda wears Coppelia's clothes, and begins to dance. Coppelius thinks that through magic he "transformed the life force" from Franz to Coppelia but he realizes that he has been tricked as Coppelia / Swanilda is not a well-behaved puppet, but a naughty, capricious girl, who does not obey Coppelius' manipulation / orders.

The Nutcracker's Story derives from a fairy tale written also by Hoffman: *The Nutcracker and the Mouse King.* The text is an enigmatic story, in which familiar daytime actions differ from alien nighttime life. The ballet begins on Christmas Eve, when the impossible can happen through children's fantasy and magic, in an upper class home. Herr Drosselmeyer, a magician, enters and gives toys to the children. Life-size wind-up dolls move in linear, staccato, two dimensional movements. The magician offers the girl a nutcracker-toy soldier, a phallic symbol according to Sigmund Freud's interpretation (Kuznets, 1994). Her brother takes it away from her and breaks it. After the festivities, the girl, Clara, sleeps for a while and she wakes up with the Nutcracker toy, re-fixed by the magus, in her arms. At midnight, she dreams that Nutcracker turns into a young man. After a fight he has with animated toy-mice he becomes human, and leads her to a deep forest where the handsome young man keeps lifting her up, an image that reflects sensual wishes (see Denby, 1968, pp. 98–102). The girl's nighttime adventure and the metamorphoses of the toy into a man in flesh and blood, who shares with her a secret life, bring her into the adolescent world and unconscious sexual symbols and desires.

Petrouchka, based on the story of a Russian traditional puppet, takes place in a street fair during "Butter-week", a Russian carnival where people celebrate fertility and welcome spring (the holiday is known as *Maslenitsa*). During the festivities people feel psychological release, and usually hide behind masks. The opening of *Petrouchka* reveals a street fair in St. Petersburg in 1830, filled with performers, peasants, policemen, street dancers, gypsies,

a hurdy-gurdy player and a show booth that is a stage within the stage. A showman-magician steps in through the curtains; he plays a mysterious tune on his long pipe and gives motion to three puppets: Blackamoor, Ballerina, and Petrouchka. As a puppeteer, he sets their mechanisms in action, makes his dolls move, then dance. Ballerina dances in pizzicato movements on pointe; the Blackamoor with his legs turned out; Petrouchka with his legs turned in. The puppets jerk their arms and legs and run off into the crowd, with the owner chasing after them. Here, "all movement and gestures are limited to a flat and rigid single plain; they propose mechanical, semi-automatic regularity" (Kirstein, 1971, p. 195).

Petrouchka and the Blackamoor are both in love with the Ballerina. Petrouchka is kicked down by Blackamoor and his eyes, the eyes of a man, deplore the brutality of the world. He dances with a groan, crescendo and diminuendo movements, which leads to an outburst of feeling. Petrouchka, chased by the Blackamoor, finally gets struck by its scimitar. As a man or a puppet he lies on the street, asking not for help but for sympathy. The magician pushes his way through the crowd and shakes the ragged body. There is blood on the snow. As the crowd leaves, marveling at the hallucination they have witnessed, Petrouchka re-appears alive above the booth, with his unbending arms. He is immortal, "a metaphor of the human spirit, which though often oppressed cannot be extinguished" (Reynolds & McCormick, 2003, p. 49).

2. Mechanical life in the ballets: historical and cultural context

The romantic ballets *Coppelia* and *Nutcracker*, as mentioned before, were based on Hoffmann's fairy tales. Ernst Theodor Amadeus Hoffmann (1776-1822) was a theatre manager, draftsman, poet, composer, and inventor, and was inspired by Heinrich von Kleist's ideas (1777-1811) from the essay *On the Marionette Theater* that all matter has a soul, an animistic approach. Marionettes, in Kleist's case, were seen in a spiritual way. According to Nelson (2001), he argued that Grace is a state "of 'weightlessness' that emanates from the transcendental world – that is best expressed not only by the human alone but in this externalized soul embodied as the puppet" (p. 64). Like Kleist (but also Goethe), Hoffmann was an enthusiast of puppets and automatons and owned puppets, which he presented to his guests. Hoffmann's philosophy about automata is found in the two stories he wrote, *Automata* from 1814 and *The Sandman* from 1816. Hoffmann kept alive the debate over the presence of the soul in matter in the new intellectual environment of the 19th century. Later, his stories, especially *The Sandman*, influenced Sigmund Freud and his theory on uncanny

experiences, which occur when surmounted primitive beliefs seem to be confirmed again (Freud, 1919 / 2003)[1].

In Romanticism some main themes were the conflict between man and nature; society and the supernatural; the exotic worlds of far off lands, etc. It was a time of profound social upheaval, when radical ideas were influencing society. Artists rebelled against old fashioned forms and celebrated feeling and passion. The Romantic era of ballet (1830-1870), where the two ballets belong, reflects parallel tendencies in arts and society (Anderson, 1979). It focused on the desire to connect life not with rational but with supernatural powers. This required magic, sought in legends emphasizing the emotional and intuitive rather than relational aspects of human nature, and the use of complicated mechanisms that enabled supernatural entities to fly through the air. The industrial revolution and the evolution of sciences also opened new horizons in life and ballet.

The third ballet, *Petrouchka*, while created in 1911, was based on Russian tales of a traditional puppet that comes alive. Forty-one years later after *Coppelia*, magic, as in Romantic era, still inspired artists. At the same time in the 20th century, a new term 'Modern art' was used to place emphasis on representing emotions, themes, and various abstractions in art. Artists started using the masks and mime of ancient theatre, the "stage-within-a-stage" as well as commedia dell'arte; in *Petrouchka* the tradition of acting in commedia dell'arte is shown in elements from Pierrot, Harlequin, Columbine, and in the use of masks.

In her essay on Nijinsky, Krasovskaya (1979) analyses how the power of evolution in civilization is evident in *Petrouchka's* first performance in Paris where the puppet is caught between the physical restrictions of a puppet and all the emotions of a living human being. The inherent futility and impossibility of such a being are represented in the movements and gesture. The turned-in position of Petrouchka's legs suggests "a structural impossibility of the body because the thighs are held as if the knees had been tied tightly together. This strange convention suggests an *avant-garde* reversal of the traditional, fundamental 'turned out' leg positions of ballet, commenting on the way in which ballet technique 'mechanizes' or 'dehumanizes' the body of the dancer" (p. 183). Petrouchka is supposed here to have no desire. It is an inanimate object manipulated with the illusion that it is a living being. Krasovskaya considers that in a reversal of identity, the character of Petrouchka suggests that "in the face of technological advances, the anxiety of modern people is that they are rendered as controlled by the dictates

[1] Ernst Jentsch, a German psychiatrist who first proposed in 1906 the term 'uncanny', noted that "in storytelling, one of the most reliable artistic devices for producing uncanny effects easily is to leave the reader in uncertainty as to whether he has a human person or rather an automaton before him, in the case of a particular character" (see Jentsch, 1906 / n.d.).

of the Machine Age, as Petrouchka was by the all-powerful magician puppet-master" (p. 184).

3. The magus and his creative power

In the ballets discussed here, conceived or inspired by Romanticism, the dancing / animated toys replicate humans and reflect human emotions. This animation in the ballets is associated with human creativity in arts and science.

In England (Nelson, 2001), puppets were known as "motions" and puppeteers as "motion men" or "motion masters". In that sense, the magician is the mediator between two worlds – the animate and the inanimate – as he animates the inanimate. In *Coppelia*, the toy maker / inventor is the one who through magic controls the fate of his creations and has their devotion (Coppelia the puppet is obedient / Swanilda the human being is disobedient). In *Nutcracker* and *Petrouchka*, the magician / showman gives life to the puppets through touch or through the magic of music. As a puppeteer, he holds the strings and sets inanimate objects in motion – gives life and soul to them.

In the Renaissance, according to Nelson (2001), the man of knowledge became split into three exclusive figures: theologian, philosopher, and scientist. A fourth figure, the magus, the one who creates "magic", was considered as a manipulator of the forces of nature usurped by the scientist. As mentioned by Nelson, during and after the Renaissance, some of the magus energy was also transferred to artists and writers as they acquired more cultural prominence: "The good magus role, with its benign demiurgic powers first divorced from divine inspiration, then aestheticized and psychologized, was ultimately absorbed into the figures of the artist and the writer; the bad magus role with its supernatural powers linked to the dark grotto of the underworld, was absorbed into the figure of the scientist" (p. 8).

In these ballets, the "motion men" have both sides: they are showmen and craftsmen and they represent in people's minds both the good magus (artist) and the bad magus (representing science and technology). Their physical representations in the ballets as well as people's attitudes to them are ambivalent: they fascinate people but at the same time the audience is afraid of them as the magus introduces them to "uncanny" situations.

In these ballets, there is a special time at which magic occurs: *Coppelia* takes place in the street during a marriage festival, *Nutcracker* on Christmas Eve, and *Petrouchka* during a spring festival, a carnival, where magic is again evoked. According to Bowden (1999), the festivities of *Maslenitsa* "retained powerful links with the ancient pagan beliefs of the Slavic population. Thus,

Petrouchka's dance as an episode of this particular festival, fused puppet magic with the superstitions of the ancient Rus, pre-literate theater and the sorcery of the *skomorokhi* (Russian minstrels)" (p. 31). Festivities but also love appear in these ballets as important moments to give life to inanimate toys / puppets.

4. Magic and transitional spaces

Roger Caillois (1958) writes that festivities are about Chaos, rediscovered and remodeled in a new way. Ritual festivities provoke "creative license", a period of intermission, a suspension of order in the world. During the festivities, the desires of people can be realized in the same way as in their dreams. According to Freud (1913), dreams are the realization of desires. In this sense, anything can happen without influencing the real world. During the festivities, the participants are in an intermediate area of 'experiencing', to which both their inner reality and external life contribute. As phrased by Donald Winnicott (1971), "it is an area that is not challenged, because no claim is made on its behalf except that it shall exist as a resting place for the individual engaged in the perpetual human task of keeping inner and outer reality separate but interrelated" (p. 2). This is the domain of the illusory, which is neither subjective nor part of the outer world, a domain of great importance to the child and to the artist.

So, what the magus – as an artist – is creating is pure "moments of illusion" in Winnicott's terms, which means the infant's belief that his wish for the object precisely creates that object. In a retelling of Hoffmann's story *The Nutrcracker and the King of Mice* (Walden, 1996), Maria's mother tells her that the toy became alive because she likes it and when someone loves something very much, it is always alive.[2] What a magus – as a scientist – is creating through "relational artifacts" are moments of regression in the *subjective omnipotence* phase where the babies consider themselves to be all-powerful, the very centres of existence, as their wishes are met (Winnicott, 1971). In this sense, the term "relational artifact" evokes mostly the psychoanalytic tradition as it emphasises the meaning of the person / machine / object / toy encounter. Turkle (2007) believes that "relational artifacts" are the new "uncanny" in our computer culture. This concept, first used by Ernst Jentsch (1906 / n.d.), is defined as "doubts whether an apparently animate being is really alive; or conversely, whether a lifeless object might be, in fact, animate". And this is where we find again all the preoccupations of Hoffmann that

[2] In Margaret Williams Bianco's story *The Velveteen Rabit*, the Skin Horse tells the Rabbit "when a child loves you for a long long time, not just to play with, but REALLY loves you, then you become Real" (as cited in Kuznets, 1994, p. 59).

inspired the two ballets described but also the tale that inspired *Petrouchka*. In this sense, "the quest for mechanical life" in art and modern animated toy technology could be seen again as a quest for subjective omnipotence and a refusal to accept objective reality.

Conclusion

This article has examined the role of toys and puppets as objects that can be animated and take on human qualities including feelings, illustrated in three ballets. The animation of these toys / puppets relates to cultural preoccupations and to the historical context of the ballets. The animation is realised at critical times of ritual change and ceremony. The role of the magician / puppet master / magus in these ballets is fascinating in that the scientist and the artist are represented in one figure, responding to the human quest for mechanical life that they can control. Animated toys, like people, express emotions and suggest in their movements an inner life, as they fall in love, suffer, live, and die.

Contemporary societies are seeing the reinvigoration of relational artifacts, social objects, in many forms, from robots to dolls, which are increasingly more interactional. The magus is still a scientist, the engineer of fantasy, searching always for a breaching of the barriers between being and illusion or fantasy in animated toys where play and creativity meet.

REFERENCES

Ackermann, E. (2005). Playthings That Do Things: A Young Kid's "Incredibles"! Retrieved from: <http://web.media.mit.edu/~edith/publications/2005-playthings.pdf>.

Anderson, J. (1979). *Dance*. New Books: New York.

Bowden, S. (1999). The Avant-Garde Politics of Petrouchka: Retrieving the Performance Text of 1911. In J. Adshead-Lansdale (Ed.), *Dancing Texts. Intertextuality in Interpretation* (pp. 26–53). London: Dance Books Ltd.

Caillois, R. (1958). *Les Jeux et les Hommes*. Paris: Gallimard.

Denby, E. (1968). *Looking at the Dance*. New York: Horizon Press.

Descartes, R. (1644/1953). *Principes de la Philosophie*. In R. Descartes, *Œuvres et Lettres* (pp. 553–690). Paris: Gallimard.

Freud, S. (1913). *The Interpretation of Dreams* (3rd ed.). (A.A. Brill, Trans.). New York: The Macmillan Company.

Freud, S. (1919/2003). *The Uncanny* (D. McLintock, Trans.). London: Penguin Modern Classics.

Hoffmann, E.T.A. (1967). *The Best Tales of Hoffmann*. (E.F. Bleiler, Trans.). New York: Dover.

Jentsch, E. (1906/n.d.). On the Psychology of the Uncanny (R. Stellars, Trans.). Retrieved from: <http://art3idea.psu.edu/metalepsis/texts/Jentsch_uncanny.pdf>.

Kirstein, L. (1971). *Movement and Metaphor: four centuries of ballet*. London: Pitman Publishing.

Kleist, H. von (1812). On the Marionette Theater. Retrieved from: <http://ada.evergreen.edu/~arunc/texts/literature/kleist/kleist.pdf>.

Krasovskaya, V. (1979). *Nijinsky*. New York: Schirmer Books.

Kuznets, L.R. (1994). *When Toys Come Alive: Narratives of Animation, Metamorphosis and Development*. New Haven: Yale University Press.

Nelson, V. (2001). *The Secret Life of Puppets*. Cambridge: Harvard University Press.

Reynolds, N., & McCormick, M. (2003). *No Fixed Points: Dance in the Twentieth Century*. New Haven and London: Yale University Press.

Turkle, S. (2007). Authenticity in the age of digital companions, *Interaction studies 8*(3), 501–517.

Turkle, Sh., Breazeal, C., Dasté, O., & Scassellati, B. (2004). Encounters with Kismet and Cog: Children Respond to Relational Artifacts. Retrieved from <http://web.mit.edu/~sturkle/www/encounterswithkismet.pdf>.

Turkle, S., Taggart, W., Kidd, C.D., & Dasté, O. (2006). Relational artifacts with children and elders: the complexities of cybercompanionship. *Connection Science 18*(4), 347–361.

Walden, D. (1996). *The Nutcracker* (adapted from the story by E.T.A Hoffmann). Philadelphia: Courage Books.

Winnicott, D.W. (1971). *Playing and Reality*. London: Tavistock Publication.

Vassiliki Barboussi, associate professor at the Department of Theatre Studies in the University of Peloponnese, Nafplio, barbousi@uop.gr

Evangelia Kourti, associate professor in social psychology specializing in communication issues at the Department of Early Childhood Education in National and Kapodistrian University of Athens, ekourti@ecd.uoa.gr

Tańczące zabawki: w poszukiwaniu mechanicznego życia

Abstrakt

Zabawki i przedmioty, które ożywają i wchodzą w relacje z ludźmi fascynują dzieci, naukowców, filozofów, lecz także artystów. W niniejszym artykule badamy fabuły, mity lub bajki, jak również historyczne i kulturowe konteksty, które zainspirowały obecność animowanych zabawek w trzech przedsta-

wieniach baletowych. Analiza wyników i porównanie tych przedmiotów ze współczesnymi artefaktami relacyjnymi pokazują, że wciąż trwające poszukiwanie mechanicznego życia w sztuce, jak również w technologii może być postrzegane jako poszukiwanie subiektywnej wszechmocy i zawieszenia obiektywnej rzeczywistości.

SŁOWA KLUCZOWE: *mechaniczne życie, relacyjne artefakty, animowane zabawki, balet*

Praktyki odbioru komputerowych strategii czasu rzeczywistego w kontekście e-sportów

MATEUSZ FELCZAK
Uniwersytet Jagielloński, Kraków

Abstract

Participatory practices of e-sports in the context of computer real-time strategy games

Computer games belonging to the real time strategy genre (called Real Time Strategy – RTS*) are still strongly represented among the titles of the potential of e-sports. The evolution of media conventions (television) shows the electronic transmission of sport had a big impact on the modification and implementation of e-sports writers' RTS specific solutions in almost all parts of the games – from the interface through the mechanisms, to the text communication tools. In recent years one can observe the stronger impact of these changes on mainstream gaming industry strategies and playing practices, which are designed and modelled on a unified, centrally-imposed key.*

KEYWORDS: *e-sports, real time strategy games, internet television, olympics*

1. Wprowadzenie

Fenomen e-sportu, czyli kompetytywnego grania w gry komputerowe, w ciągu ostatniej dekady osiągnął bezprecedensowe rozmiary, co pozwala opisywać

sport elektroniczny już nie w kategoriach niszowości czy przejściowego trendu, ale pełnoprawnego zjawiska z obszaru współczesnej antropologii audiowizualności. Tylko w samej ojczyźnie elektronicznego sportu – Korei Południowej – jego publiczność szacuje się na ok. 10 milionów osób (Godlewski, 2012, s. 33), a europejskie finały rozgrywek *League of Legends*, prawdopodobnie najpopularniejszego obecnie tytułu e-sportowego, przyciągają przed ekrany komputerów widownię dochodzącą do kilkudziesięciu tysięcy wirtualnych kibiców. Międzynarodowe turnieje, na których rywalizują zawodnicy – cyberatleci, coraz częściej zaczynają przypominać klasyczną olimpiadę. Dzieje się tak nie tylko ze względu na charakter największego wydarzenia e-sportowego (World Cyber Games), ale też z uwagi na wzajemny wpływ sposobów i konwencji społecznej mediatyzacji widowisk sportowych.

Pionierskie lata kultury e-sportu wiążą się z powstaniem pierwszych produkcji umożliwiających kompetytywną rozgrywkę dla co najmniej dwóch osób w oparciu o spójny zbiór zasad. Warunki te spełniał powstały już w 1961 roku *Spacewar!*, jednak dopiero w latach 80. XX w., erze automatowych gier zręcznościowych typu arcade, na popularności zyskały quasi-sportowe praktyki rywalizacji w oparciu o gry video. Wtedy też ludycznym potencjałem nowego medium zainteresowała się telewizja, po raz pierwszy wprowadzając na antenę relacje z rozgrywek, jak miało to miejsce chociażby w regularnie emitowanym i cieszącym się sporą popularnością programie *Starcade* (Taylor 2012, s. 5). Początek ostatniej dekady XX wieku to dominacja gier konsolowych, przyciągających nieco młodsze grono odbiorców, lecz generujących też zyski uzasadniające powstanie pierwszych międzynarodowych turniejów e-sportowych, do których zaliczały się między innymi Mistrzostwa Świata Nintendo (1990 rok). Rozwój technologii 3D oraz większa dostępność komputerów osobistych doprowadziły do renesansu e-sportowych tradycji wraz z pojawieniem się zaawansowanych gier gatunku *First Person Shooter* (*Doom* – 1993 rok, *Quake* – 1996) oraz bijatyk (*Street Fighter II* – rok 1991). Rosnąca przepustowość łączy internetowych przyczyniła się do powstania wspólnot fanowskich skupionych wokół forów i grup dyskusyjnych, coraz częściej też entuzjaści kompetytywnej rozgrywki tworzyli nieformalne, hierarchiczne ustrukturyzowane grupy treningowe – tak zwane klany.

E-sporty stanowią obecnie interesujący obszar przenikania się różnorodnych sposobów ukazywania poprzez media elektroniczne (głównie telewizję i internetowy *streaming*) coraz bardziej „wirtualnej" rywalizacji zawodników. Co ważne, metody i techniki wykorzystywane w procesie transmisji elektronicznego sportu nie są tylko wynikiem postępu technologicznego, lecz odzwierciedlają też zmieniające się paradygmaty i kulturowe przyzwyczajenia praktyk odbioru współczesnego widza. Rynek gier e-sportowych w dużej mierze składa się z tytułów będących najbardziej zbalansowanymi i dostosowanymi do roz-

grywki sieciowej realizacjami danych gatunków. Wśród obecnie najpopularniejszych i cieszących się największym poważaniem w środowisku graczy wymienić można strategie czasu rzeczywistego (RTS – *Real Time Strategy*), FPSy (*First Person Shooter*) oraz gry typu DOTA (*Defense of The Ancients*, gatunek łączący elementy strategii oraz RPG) – coraz częściej występujące pod bardziej opisowym skrótem MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Dotychczas niekwestionowanym liderem w rankingach popularności była strategia *StarCraft*, gra charakteryzująca się dużym stopniem złożoności i trudności w efektywnym opanowaniu jej mechaniki.

Spośród wszystkich rodzajów gier e-sportowych skupienie się właśnie na strategiach – w szerokim rozumieniu tego słowa – pozwala na prześledzenie różnorodnych praktyk kulturowych odbioru gier komputerowych w szerszym niż e-sportowy kontekście oraz umożliwia uchwycenie z pozoru niezwiązanych z komputerową rozrywką dyskursów, które przenikają i kształtują codzienne doświadczenia wszystkich uczestników kultury audiowizualnej. Refleksja nad różnymi praktykami odbioru e-sportów, która jest tematem niniejszego tekstu, pozwoli na zarysowanie ewolucji nowego pola badań nad tą częścią kultury audiowizualnej gier komputerowych, która skupia się wokół dyskursów sportowej rywalizacji i różnych praktyk ich konstruowania i odbioru – zarówno w przypadku zawodników, jak i „zwykłych" graczy-fanów.

2. E-sport w kontekście praktyk odbioru sportów klasycznych

Spór o status sportu elektronicznego w perspektywie współczesnej teorii sportu można za Andrzejem Stępnikiem podsumować stwierdzeniem, że „e-sport spełnia wszystkie warunki przewidziane dla sportu [...] tym samym należy go uznać za sport" (Stępnik, 2009). Nie ma tu miejsca na szczegółowe omówienie zbioru narzędzi teoretycznych, które mogą być aplikowane do badań nad e-gamingiem, warto jednak zwrócić uwagę na postulowaną przez badaczy (Stępnik, 2009; Ming-Chi Lee, Tzung-Ru Tsai, 2010) refleksję nad jego wymiarem psychologicznym. Oprócz analizy reakcji i zachowań samych zawodników, istotna wydaje się recepcja wydarzeń sportowych z perspektywy widza entuzjasty e-sportowych zmagań, do którego skierowana jest (niekiedy bardzo bogata) ich medialna oprawa.

Ze względu na specyficzną ewolucję pojęcia e-sportu, który swoją popularność zawdzięcza głównie pasjonatom i graczom, nie zaś producentom i twórcom gier, analizę tego fenomenu na tle współczesnej (pop)kultury warto zacząć od próby jego umiejscowienia w kontekście klasycznych, zorganizowanych wydarzeń sportowych. Antropologiczna refleksja na temat specyfiki ukazywa-

nia wielkich wydarzeń sportowych – ze szczególnym uwzględnieniem olimpiady – często skupiała się na trudnościach z uchwyceniem i przekazaniem w odpowiednim medium dynamicznych, toczących się w czasie rzeczywistym rozgrywek. John J. MacAloon, znany kulturoznawca i biograf Pierre'a de Coubertina, opisywał igrzyska jako „nieredukowalne wizualnie" (MacAloon, 2010), a co za tym idzie – zatracające w zmediatyzowanym obrazie (na przykład transmisji telewizyjnej) swoją niepowtarzalną specyfikę i charakter.

Współczesna desakralizacja idei olimpijskiej daje się zaobserwować w rosnącej komercjalizacji i profesjonalizacji sportu, który z quasi-amatorskich zmagań w imię abstrakcyjnych, konstruowanych społecznie idei przemienia się w technologiczno-medyczny wyścig, w którym stawką są wielkie pieniądze. Postępująca fetyszyzacja idei „profesjonalizmu" i jak najwydajniejszego wykorzystywania wszystkich dostępnych sportowcowi technik oraz metod mogących pomóc w osiągnięciu zwycięstwa, choć krytykowana na niwie sportów tradycyjnych, była istotnym czynnikiem sprzyjającym traktowaniu e-gamingu na równi z „poważnymi" zmaganiami sportowymi. Interesujące wydaje się przy tym zachowanie niektórych tradycyjnych konwencji ukazywania turniejów i olimpiad jako widowisk również w przypadku relacji z rozgrywek e-sportowych. W sporcie elektronicznym, gdzie areną zmagań jest ekran komputera, duże znaczenie ma zjawisko mapowania przestrzeni tak, by jej ukazane fragmenty układały się w spójną i ciekawą dla widza narrację. W przypadku e-sportowych gier strategicznych rola komentatorów odpowiedzialnych za relację na żywo jest ogromna – to oni bowiem, jako oficjalni obserwatorzy wewnątrz gry, na bieżąco decydują o ukazywanym w danym momencie fragmencie mapy. Innymi słowy, tak jak w telewizyjnej relacji z „klasycznej" olimpiady, zawsze obecna jest instancja selekcjonująca spośród dziejących się w tym samym czasie działań zawodników potencjalnie najciekawsze i najważniejsze obszary.

W e-sporcie realizator prawie zawsze jest jednocześnie komentatorem, w przeciwieństwie do relacji telewizyjnej, w której funkcje te, najczęściej z przyczyn technicznych, są radykalnie oddzielone. Jest to jeden z dowodów na swoistą hermetyczność wszystkich gier e-sportowych: aby zrozumieć relację ze spotkania profesjonalnych graczy, należy już na wstępie mieć relatywnie dużą, w porównaniu z innymi klasycznymi sportami (jak np. piłka nożna), wiedzę na temat zasad i strategii obowiązujących w danej grze. Sport elektroniczny w pewnym sensie wyprzedza tu trendy związane z postępującą dywersyfikacją medialną sportów klasycznych – proces wtórnej produkcji oraz wymiany wiedzy przez środowiska fanowskie wpisuje się w szereg zjawisk zwanych zbiorczo „sportem usieciowionym (*networked*)" (Hutchins, Rowe, 2012).

Komentatorzy największych wydarzeń e-sportowych, choć w założeniu mają przybliżyć potencjalnemu widzowi przebieg rozgrywki, zawsze jednak

posługują się żargonem niezrozumiałym dla postronnego, niezaznajomionego z danym tytułem obserwatora. Adresatem relacji na żywo z wydarzenia e-sportowego pozostaje więc fan i gracz, osoba już wyposażona w podstawowe narzędzia metodologiczne umożliwiające kompetentny odbiór przekazu medialnego. Strategie czasu rzeczywistego stanowią wymowny przykład tego zjawiska, jako że skomplikowane taktyki wykorzystywane podczas komputerowych potyczek na wysokim poziomie wymagają niemal równie wysokich kompetencji odbiorczych od komentatora, co od widza. Znamienne jest tu implementowanie przez projektantów gier narzędzi umożliwiających łatwiejszy odbiór relacji e-sportowej, czego przykładem jest wykorzystywanie w perspektywie obserwatorów (a taki status posiadają wszyscy komentatorzy) płynnych przejść kamery między poszczególnymi fragmentami mapy. Jest to o tyle istotne, że liczba akcji wykonywanych przez każdego gracza w pojedynczym meczu np. *Starcrafta* sięga 250–300 na minutę (ang. APM – *Actions Per Minute*), co oglądane w czasie rzeczywistym bez technologicznych udogodnień wywoływałoby na ekranie odbiorcy efekt frenetycznego migotania nakładających się na siebie zrzutów z ekranu. Choć w przypadku e-sportu kultura fanowska jest bardzo silnie – również ekonomicznie – sprzęgnięta z kulturą odbioru internetowego *streamingu* rozgrywek sparingowych indywidualnych zawodników, to „nagie", niefiltrowane przez komentatorów rozgrywki transmitowane z punktu widzenia profesjonalnego gracza (tzw. POV – point of view) zbierają nieporównywalnie mniejszą widownię niż wzbogacone o odpowiednią oprawę turnieje czy innego rodzaju „oficjalne" potyczki. Statystyki twitch.tv, największej telewizji internetowej w całości dedykowanej grom komputerowym, wskazują na stałą przewagę kanałów oficjalnych dystrybutorów oraz organizacji związanych z kulturą sieciowych gier komputerowych nad indywidualnymi *streamerami*, tak pod względem liczby subskrybentów, jak i widzów[1]. Coraz popularniejsze gry o potencjale e-sportowym z gatunku MOBA, do których przynależą między innymi *League of Legends* oraz *Dota*, w indywidualnych relacjach bardzo tracą na aspekcie widowiskowym, przyciągając tylko oddanych graczy chcących podpatrzeć konkretne strategie prezentowane przez upubliczniających swoje zmagania zawodników.

3. Nowe praktyki partycypacji i odbioru z perspektywy fanowskiej

Wciąż rosnące znaczenie sportu elektronicznego jako specyficznego zjawiska nowych mediów nie byłoby możliwe bez radykalnej zmiany statusu samej figury

[1] Zob. http://stats.twitchapps.com/, zakładka „Top Channel Trends".

gracza, którego istotną cechą stała się chęć dzielenia się z innymi uczestnikami kultury gamingowej indywidualnie konstruowanymi interpretacjami oraz narracjami nakładanymi na rozgrywkę. Proces ten potwierdza wielokrotnie stawiana przez badaczy gier komputerowych teza, że

> nie tylko projekt i produkcja gry komputerowej, ale też jej odbiór i konsumpcja muszą być uznane za aktywne działanie interpretacyjne i wydarzenie społeczne. Innymi słowy, przejawy kultury są «polisemiczne», czyli otwarte na różne odczytania dokonywane przez różnych odbiorców (różne grupy) (Raessens 2010, s. 199).

Co ważne, owa „polisemiczność” i różnorodność interpretacyjna pozwoliła w konsekwencji na wytworzenie się wyspecjalizowanej niszy w kulturze fanowskiej, zainteresowanej głównie maksymalnym wykorzystaniem mechaniki rozgrywki w konfrontacji z innym, realnie istniejącym graczem. E-sporty, jako zjawisko, którego ekonomiczne uzasadnienie zasadza się na relacji wymiany pomiędzy fanami a zawodnikami, w prostej linii zawdzięczają swą popularność takiej właśnie aktywności interpretacyjnej w odniesieniu do rozgrywki.

Rosnąca dostępność narzędzi umożliwiających swobodną wymianę wiedzy na temat gier, ze szczególnym uwzględnieniem internetowych forów i list dyskusyjnych, przyczyniła się do szybkiego rozwoju kultury fanowskiej. W jej obrębie dostrzec można dwa główne obszary „oddolnej” produkcji wiedzy: narracyjną, opartą na zgłębianiu zagadnień związanych z fabułą, oraz utylitarną, związaną z refleksją nad motywowanymi mechaniką gry warunkami zwycięstwa. Na uwagę zasługuje również specyficzny e-sportowy idiolekt graczy związany z kulturą *fair play*. Badania nad tym obszarem aktywności fanowskiej obarczone są jednak dużym ryzykiem referowania zjawisk już anachronicznych, czego przykładem może być artykuł o różnych rodzajach growych oszustów (Moeller, Esplin, Conway 2009).

Zarówno rozwój samoświadomości twórców gier, jak i postęp technologiczny branży komputerowej rozgrywki umożliwił wprowadzenie na rynek produktów o potencjale e-sportowym. Tytuły takie powinny spełniać dwa podstawowe dla tej subkategorii warunki: zagwarantowanie równych szans wszystkich graczy w jak największej kombinacji wariantów rozgrywki oraz oddanie zawodnikom pełnej kontroli nad przebiegiem spotkania, co możliwe jest poprzez zadbanie o wymiar technologiczny (odpowiednio szybkie łącze), jak i mechaniczny (wyeliminowanie niezbalansowanych statystyk jednostek czy wydarzeń losowych wewnątrz świata gry) oraz fabularny (rezygnacja z odgórnie narzucanej przez narrację zwycięskiej taktyki na rzecz jak największej swobody w podejmowaniu decyzji).

4. Odbiór medialny – ekonomiczny i partycypacyjny aspekt relacji e-sportowej

Biorąc pod uwagę metody finansowania współczesnych wydarzeń e-sportowych, których ekonomika niemal w całości opiera się na wpływach z reklam wyświetlanych bądź w inny sposób obecnych w relacji medialnej, w interesie wszystkich zainteresowanych rozwojem treści kultury produkowanych przez sporty elektroniczne i ich monetyzacją jest utrzymanie jak największej widowni. Poziom rozgrywki czy przynależność gatunkowa konkretnej gry ma tu znaczenie drugorzędne. Jak zauważył Edward Castronova (2005, s. 215), „w światach PvP [zmagań gracz przeciwko graczowi – M. F.] odgórne zarządzanie nie może mieć miejsca", a społeczność graczy sama ustala szczegółowe zasady rywalizacji, w e-sporcie nie ma bowiem nadrzędnej instancji fabuły czy sterowanego przez sztuczną inteligencję przeciwnika, lecz toczone jest starcie dwóch ludzi w świecie przedstawionym gry. Można więc stwierdzić, że to publiczność ustala reguły, wymuszając przez swoje wybory ekonomiczne modyfikacje mechaniki danej gry.

Miarą popularności danych gier sportu elektronicznego jest ich obecność na głównej scenie podczas olimpiady e-sportów, czyli rozgrywanych rokrocznie World Cyber Games. Zgodnie z medialną logiką przejętą od klasycznych, telewizyjnych relacji olimpijskich, na oficjalnych kanałach telewizji internetowych transmitujących na żywo e-sportowe zmagania w technice *streamingu* ukazywane są jedynie wybrane rozgrywki. Choć zdecydowana większość gier jest rejestrowana i udostępniana w formie VOD (*video on demand*), to jednak elektroniczny sport zdaje się powielać typowe wartościowanie: wyżej cenione jest oglądanie przebiegu meczu na żywo niż późniejsze jego odtwarzanie z udostępnionych powtórek. W Korei Południowej, pomimo jednego z największych na świecie współczynników internetyzacji społeczeństwa, e-sportowe widowiska na żywo cieszą się niesłabnącą popularnością, zapewniając ich organizatorom niebagatelne zyski[2]. Szczególnie w kontekście strategii czasu rzeczywistego może to być zaskakujące co najmniej z dwóch powodów. Po pierwsze, częstą praktyką jest udostępnianie gier turniejowych w postaci plików możliwych do samodzielnego odtworzenia i przeanalizowania w obrębie medium danej gry (tzw. replays). W internecie bez trudu znaleźć można wiele dedykowanych konkretnym grom stron[3],

[2] Zob. Raport Korea Creative Content Agency and the Ministry of Culture, Sports and Tourism pt. "2013 e-sports Survey Report", oryginał w języku koreańskim: <http://www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0000138/1820679.do?menuNo=200831>; tłumaczenie fragmentów na język angielski: <http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=439092>.

[3] Jedną z najpopularniejszych jest <www.gamereplays.org>.

z których można pobrać pliki w formacie możliwym do odtworzenia jedynie w przypadku posiadania zainstalowanej na dysku twardym danej gry. Praktyka ta pozwala na spokojną, bardzo szczegółową analizę rozgrywki z użyciem narzędzi dostępnych profesjonalnym komentatorom, w teorii więc tego typu informacje dla fanów e-sportów są o wiele cenniejsze niż wygłaszany na żywo komentarz ekspercki. Po drugie, wciąż obecne niedostatki technologiczne (wynikające pośrednio z daleko mniejszych nakładów finansowych niż w przypadku medialnych relacji z typowych sportów) znacząco zmniejszają komfort oglądania relacji na żywo w porównaniu do formatu VOD czy *replayu*. Popularność internetowych relacji w porównaniu z innymi formami oglądania zmagań e-sportowych świadczyć może o przewadze w środowisku fanów kultury partycypacji nad kulturą wymiany wiedzy. Choć entuzjaści sportów elektronicznych w porównaniu do kibiców zwykłych sportów zdecydowanie częściej – bo prawie zawsze – sami grają w swoje ulubione gry, to u obu tych grup można zaobserwować predylekcję do zbiorowego uczestniczenia w doświadczeniu kibicowania (por. Antonowicz, Wrzesiński, 2009, s. 116), nawet, jeśli jest to dopingowanie i uczestnictwo zapośredniczone i poddawane subiektywnej selekcji przez medium standardowej czy internetowej telewizji.

5. Dyskurs technologiczny – odbiór w kontekście „maszyn widzenia"

Andrzej Gwóźdź, redaktor książki *Media, eros, przemoc. Sport w czasach popkultury*, w wywiadzie udzielonym czasopismu „Ekrany" połączył zjawisko e-gamingu ze zhybrydyzowaną odmianą widowiska sportowego, która odwołuje się do sformułowanego przez Paola Virillia pojęcia „nowych maszyn widzenia" (ang. *vision machines*). „Maszyny widzenia" są w koncepcji francuskiego teoretyka kultury związane z koncepcją *sightless vision* – często zautomatyzowanym, zdehumanizowanym widzeniem, które nie posługuje się narzędziem wzroku, lecz technicznymi aparatami, które skutecznie zastępują, a nawet same produkują obrazy poza kontrolą czynnika ludzkiego (Virilio, 1994). Wymownym przykładem tego typu urządzenia byłaby umieszczona na ulicy kamera bezpieczeństwa, sterowana komputerowym algorytmem wykrywania twarzy. Sprzężona z obrazem wirtualnym automatyzacja widzenia pod pewnymi względami stanowi normę w grach komputerowych, gdzie program (*software*) i urządzenie wyjścia – monitor (*hardware*) współdziałając ze sobą w pełny sposób kontrolują zakres widzenia gracza i projektują w czasie rzeczywistym dostępny mu w danym momencie wirtualny mikroświat rozgrywki. Najczęściej jest to sytuacja niejako wymuszona przez zasady działania ludzkiego zmysłu wzroku – trudno wyobrazić sobie warunki, w których gracz

mógłby „wyzwolić” się spod sterującego jego percepcją reżimu gier-programów oraz podstawy sprzętowej. W przypadku komputerowych strategii czasu rzeczywistego o potencjale e-sportowym na podstawową zależność skopiczną program/urządzenie–gracz nakłada się dodatkowo nadrzędna instancja relacji telewizyjnej, posługująca się zestawem wizualnych konwencji i kodów wypracowanym na gruncie ewolucji ukazywania widowiska sportowego. W tym kontekście niebagatelne znaczenie ma sposób problematyzowania cielesności cyberatletów. Z konwencji relacji telewizyjnych organizatorzy wielkich e-sportowych imprez zapożyczają elementy takie jak np. prezentacja profesjonalnych graczy przed publicznością w otoczeniu hostess czy umieszczanie w boksach zawodników kamer rejestrujących ruchy ich rąk na klawiaturze. Skomercjalizowana relacja z wydarzenia e-sportowego prezentuje widzowi medialnie podzielone ciała cybersportowców w ciągu wyselekcjonowanych obrazów, mających ukazać wybrany, w domyśle – najbardziej atrakcyjny – fragment ich fizycznej powierzchowności w działaniu. W relacji e-sportowej nadrzędną zasadą jest swoista ekonomia obrazowa: rozgrywka transmitowana jest w czasie rzeczywistym, a całą powierzchnię ekranu wypełnia wizualizacja interfejsu i świata przedstawionego gry. W przerwie ukazywane są sylwetki komentatorów oraz publiczność, zazwyczaj wielokrotnie mniej liczna od tej zgromadzonej przed ekranami komputerów i telewizorów – co w połączeniu ze specyficznym miejscem rozgrywek, którym coraz częściej jest specjalnie przygotowana w tych celach „arena”, ma medialnie konstruować poczucie wspólnoty i specyficznego „święta sportu” – kluczowego pojęcia dla współczesnego widowiska tego typu.

Z konceptem „maszyn widzenia” wiąże się też pośrednio postępująca w ostatnich latach medykalizacja i parametryzacja e-sportów. Dyskurs fanowski coraz częściej nabiera cech wysoko specjalistycznej analizy matematycznych składowych e-sportowego spotkania, co znajduje swoje odbicie w relacjach z turniejów, na których spotykają się najlepsi na świecie zawodnicy sportów elektronicznych. Prawie panoptyczna ciekawość dotycząca najdrobniejszych szczegółów związanych z występami profesjonalnych graczy prowadzi do sytuacji, w której na głównym ekranie podczas relacji ze spotkania w grze *Starcraft II* pojawiają się okna ukazujące w czasie rzeczywistym puls zawodników oraz wykresy obrazujące aktywność ich gałek ocznych. Dane uzyskane na podstawie śledzenia obszarów uwagi wzrokowej dopiero zaczynają być naukowo opracowywane – dotychczas konstruktywne wnioski znane są jedynie z analizy grup graczy – amatorów, niezaangażowanych w aktywność e-sportową (Alkan, Cagiltay, 2007). Urządzenia mające na celu zbieranie i przetwarzanie jak największej ilości informacji dotyczących czynności oraz reakcji organizmu podczas grania mogą budzić skojarzenia ze sprzętem wykorzystywanym w praktyce medycznej specjalistycz-

nych szpitali. Choć wysokie ceny tego typu aparatury ograniczają jej zastosowanie w użytku domowym[4], wśród fanów gier strategicznych wzbudzają one duże zainteresowanie. Wyraźnym przykładem technicyzacji i prób naukowego wykorzystania danych zebranych podczas grania w e-sportowe strategie komputerowe są projekty mające na celu zbadanie reakcji ludzkiego gracza w kontekście najnowszych zdobyczy kognitywistyki[5].

6. Podsumowanie – różnorodność praktyk odbioru wobec dynamicznego rozwoju zjawiska e-sportu

Komputerowe strategie czasu rzeczywistego, od czasów przełomowej dla gatunku gry *Dune II* (1992, Westwood Studios), bazują na niezmiennych wyznacznikach genologicznych: wydobywaniu surowców, powolnej rozbudowie armii, wyrównanych szansach zróżnicowanych frakcji, obecności tzw. mapy świata. W ramach tak zdefiniowanej podstawy udało się stworzyć wiele interesujących i niebanalnych tytułów (by wymienić tu chociażby serię *Red Alert* czy *WarCraft*), wśród których część uzyskała status produkcji e-sportowych (jak *Starcraft*). Postępująca specjalizacja profesjonalnych graczy przyczyniła się do wytworzenia unikatowej, fanowskiej i wysoko specjalistycznej kultury odbioru publicznych wydarzeń o charakterze e-sportowym. Obecnie coraz częściej sami gracze i e-sportowcy stymulują powstawanie ulepszeń do gier już istniejących, bądź udzielają poparcia innowacyjnym projektom, które dzięki temu mogą osiągnąć status gry o potencjale e-sportowym (jak np. *World of Tanks*). Praktyki odbioru i partycypacji w obszarze komputerowych strategii czasu rzeczywistego pozostają więc polem interesującego negocjowania zależności między zmieniającymi się właściwościami medium gry a medialnymi i kulturowymi konwencjami.

LITERATURA

Alkan, S., Cagiltay K., (2007). Studying Computer Game Learning Experience Through Eye Tracking. *British Journal of Educational Technology*, *3*(38), 538–542.

Antonowicz, D., Wrzesiński, J. (2009). Kibice jako wspólnota niewidzialnej religii. *Studia socjologiczne*, *1*(192), 115–149.

[4] Najczęściej wykorzystywane podczas turniejów urządzenie śledzące ruchy gałek ocznych firmy Miramatrix w wersji podstawowej kosztuje ok. 5000 USD. Dane za: <www.mirametrix.com>, data dostępu 31.12.2012.

[5] Por. <www.skillcraft.ca>.

Castronova, E., (2005). *Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games*. Chicago and London: The University of Chicago Press.

Godlewski, K. (2012). *Korea szerokopasmowa*. Warszawa: Wydawnictwo Kwiaty Orientu.

Gulik M., Lesiak M. (2012). Przede wszystkim telewizja. Rozmowa z prof. Andrzejem Gwoździem, *Ekrany*, *3*(7), 5–10.

Hutchins, B., Rowe D., (2012). *Sport Beyond Television: The Internet, Digital Media and the Rise of Networked Media Sport*. London: Routledge.

MacAloon J.J. (2010). Igrzyska olimpijskie a teoria widowisk w społeczeństwach współczesnych. W: L. Kolankiewicz (red.) *Antropologia widowisk* (s. 287–307). Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego.

Ming-Chi Lee, Tzung-Ru Tsai. (2010). What Drives People to Continue to Play Online Games? An Extension of Technology Model and Theory of Planned Behavior. *International Journal of Human-Computer Interaction*, *26*(6), 601–620.

Moeller, R. M., Esplin B., Conway S., (2009). Cheesers, Pullers, and Glitchers: The Rhetoric of Sportsmanship and the Discourse of Online Sports Gamers. *Game Studies*, *9* (2).

Raessens, J. (2010). Gry komputerowe jako medialna kultura uczestnictwa. W: M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi* (s. 199–228). Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica.

Stępnik, A., (2009). E-sport z perspektywy teorii sportu. *Homo Ludens*, *1*(1), 213–222.

Taylor, T.L., (2012). *Raising the Stakes. E-Sports and Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, Massachusetts, London, England: MIT Press.

Virilio, P. (1994). *The Vision Machine*. Indiana: Indiana University Press.

STRONY INTERNETOWE

<http://us.battle.net> (data dostępu: 31 stycznia 2013)

<www.skillcraft.ca> (data dostępu: 31 stycznia 2013)

<www.mirametrix.com> (data dostępu: 31 stycznia 2013)

<http://stats.twitchapps.com/> (data dostępu: 31 stycznia 2013)

<www.kocca.kr> (data dostępu: 1 stycznia 2014)

<www.teamliquid.net> (data dostępu: 1 stycznia 2014)

mgr Mateusz Felczak, doktorant Wydziału Zarządzania i Komunikacji Społecznej UJ, Kraków, mateuszvf@gmail.com

Praktyki odbioru komputerowych strategii czasu rzeczywistego w kontekście e-sportów

Abstrakt

Gry komputerowe należące do gatunku strategii czasu rzeczywistego (ang. Real Time Strategy *– RTS) mają dziś silną reprezentację wśród tytułów o potencjale e-sportowym. Ewolucja konwencji telewizyjnego przedstawiania widowisk elektronicznego sportu miała duży wpływ na modyfikowanie i implementowanie przez twórców e-sportowych RTS-ów konkretnych rozwiązań we wszystkich niemal elementach gry – od interfejsu, poprzez mechanikę, aż po narzędzia komunikacji tekstowej. W ostatnich latach daje się zauważyć coraz silniejszy wpływ tych zmian na główny nurt branży strategicznych gier komputerowych, a praktyki grania (i odbioru) są projektowane i modelowane według zunifikowanego, odgórnie narzuconego klucza.*

SŁOWA KLUCZOWE: *e-sporty, komputerowe strategie czasu rzeczywistego, telewizja internetowa, olimpiada*

Neo-rogue and the essence of roguelikeness

MARIA B. GARDA
University of Lodz

Abstract

Neo-rogue and the essence of roguelikeness

Roguelike is a subgenre of computer role-playing games (cRPGs) characterized by randomly-generated content and permanent death that flourished in the 1980s but in the next decade became an entertainment niche. 'Neo-rogue' is a new term introduced to describe the recent wave of indie games which derive from the aesthetics of roguelike; these games have renewed popular interest in this subgenre. The purpose of the paper is to examine the history and nature of this phenomenon and to determine its place in the evolution of the medium.

KEYWORDS: *neo-rogue, roguelike, genre studies, history of computer games*

The term 'neo-rogue' has been introduced in this article to describe the wave of contemporary games strongly inspired by the roguelike subgenre of computer role-playing games (cRPG)[1]. This trend has been recognized by game industry

[1] I would like to acknowledge Prof. Piotr Sitarski and Krzysztof Jajko for the passionate discussion that led to coining this term.

journalists (Edge, 2012b), game designers (Roguelike Radio, 2011a) and, last but not least, roguelike fandom (Maurog, 2011). Different authors have been calling it different names, including: 'roguelike renaissance', 'roguelike-like', 'roguelike-inspired', 'Spelunky-like' or 'Sunday roguelike'. The reason for introducing the new 'neo-rogue' label is that it accurately renders the quintessence of the new roguelike phenomenon as well as emphasizes the importance of style and aesthetics in genre studies.

The neologism is created somewhat analogously to the 'neo-noir' genre in cinema; however, its emergence is not a crude transfer of film theory to game studies. In spite of the apparent similarities and a certain level of convergence regarding the evolution of media in general, one has to be very careful when comparing the historical and aesthetical development of games with that of cinema: they are not alike and should not be used as reflections of one another. From a strictly ludological perspective, Costikyan (2005) states, "genre is defined by a shared collection of core mechanics" and "has quite a different meaning for games than it does for fiction, or film; it is not based on theme [...]" (p. 4). However, recent approaches to game studies also tend to support the thematic notion of genre, defined by its "representational characteristics, [...] providing a meaningful framework for interaction" (Voorhees et al., 2012, p. 7–8). Therefore, the concept of genre in videogames is medium specific, but not limited to the game mechanics. It is bound by the merger of both thematic and ludic layers, the latter determined – in this perspective – by "the internal organization of game form" (Mäyrä, 2008, p. 47).

1. The origin of roguelike

Rogue (1980), created by Michael Toy, Glenn Wichman, and Ken Arnold, was an important step forward in game design and a milestone in cRPG evolution. Toy and Wichman were roommates at the University of California, Santa Cruz, and fans of the famous *Adventure*[2]. Being immersed in fantasy worlds of tabletop gaming (i.e. *Dungeons and Dragons*) and interactive fiction (text games), the young programmers wanted to expand the '*Adventure* experience' by adding the more advanced visuals (Whichman, 2011). The idea itself was not revolutionary, as graphical games had existed, at least, since 1962 (Burton, 2009, p. 25), but the problem was that the majority of computer terminals offered to students at American universities in the early 1980s were non-graphical. Thus,

[2] (*Colossal Cave) Adventure* – first written by Will Crowther in 1975 and expanded in 1976 by Don Woods, using fantasy elements. It is considered to be the first adventure game (Barton, 2008, p. 24–25).

the innovation of *Rogue* lay in Ken Arnold's contribution and his creation of the library of software routines called 'curses' (Whichman, 1997) that allowed for ASCII graphics[3]. Another important novelty was the incorporation of randomly created content, which, as Whichman (ibidem) remembers, was an essential game feature:

> We decided that with Rogue, the program itself should "build the dungeon", giving you a new adventure every time you played, and making it possible for even the creators to be surprised by the game.

In 1983, *Rogue* became a great sensation as a part of the highly praised Unix system edition, created at the University of California (the so-called Berkeley Standard Distribution Version 4.2). Since then, the endless line of *Rogue* ports began to grow: from Macintosh (1984) to Amiga (1986) to every playable electronic platform (e.g. iOS, Android and even electronic watches), making *Rogue* a timeless classic of computer games.

Rogue's playability and code simplicity have led to the creation of many clones and permutations, which contributed to the establishment of a brand new computer game genre known as roguelike[4], famous for its procedurally generated levels and ASCII graphics. The genre was at its peak of popularity in the 1980s, and in the beginning of the 1990s, reaching this peak with such acclaimed titles as *Nethack* (Stephenson, 1987), *Angband* (Cutler, Astrand, 1990) or *ADOM* (Biskup, 1994). However, with the revolution in 3D computer graphics that took place in the early-to-mid-1990s, roguelikes started to be regarded as an entertainment niche rather than as part of the video game mainstream.

2. The definition of roguelike

Roguelike is commonly categorized as a subgenre of cRPG, next to, for example, action-cRPG or tactical-cRPG. Sometimes, it is confused with dungeon crawler or 'hack'n'slash' games and classified as their subgenre, but these two

[3] 'Curses' – a library of routines which allowed programs to do 'cursor addressing', which means the programs could put a character at a specific location on the computer screen. There were still no real 'graphics' but now one could use letters, numbers, and symbols to simulate pictures (Whichman, 1997).

[4] Some authors recognize *Beneath Apple Manor* (Worth, 1978) as pre-Rogue roguelike and it does have enough elements of *Rouge* to be a part of the roguelike canon. Why than is the genre not called "BAM-like"? It seems that this name simply had no chance to become truly popular, as the game distribution was a failure. BAM was written exclusively for the Apple II microcomputer, a platform not as nearly accessible as Unix-operational computers at that time, as well as sold only in zip packages in a limited number of computer stores.

categories should not be used to define any type of genre at all since they tend to represent certain transmedia tropes or in-game scenarios. The most recent and viable interpretation of the roguelike definition (RogueBasin, 2008) emerged from the roguelike community at the International Roguelike Development Conference held in Berlin in 2008. The roguelike development scene suggested a very complementary characterization based on the genre canon represented by *ADOM*, *Angband*, *Nethack*, and *Rogue*. It is important to mention that the authors were not trying to be dogmatic and the notion of genre blurriness was included in their methodological approach. If a game does not have some elements from the list, it does not necessarily mean it is not roguelike. Similarly, possessing just a few of them does not define a given game as belonging to the roguelike genre. The characteristics are organized into two groups: according to high and low value factors. The actual defining qualities are shown in bold.

2.1. High value factors

As in the case of the original *Rogue,* the most important characteristic is the '**random environment generation**', but it is strongly bonded with the second factor – '**permadeath**' (permanent death). Those two elements are responsible for the unique experience of roguelikes and for the high level of replayability. Not only with every new game does the player enter a different location, but also s/he always does it as a new character with only one life. Although some famous roguelikes have the save game function, it is not acceptable as a rule according to the 'Berlin definition'. The inability to save a game is a restriction that gives the gameplay the quality of interruptibility (Juul, 2010a, p. 36–37). It is what we know from casual games which allow gamers to play in short bursts of time. This component is best described by Matt Barton, who admits that he "usually does not bother saving a game, because when he is bored, he just quits it" (Barton, 2010, 4th minute). However, after mastering the game on a certain level, the obtained competence gives us a satisfying opportunity to endure more demanding gameplay over longer gameplay sessions.

The game map is **grid-based** and made of tiles, nowadays created with freeware tile libraries that are specially prepared for roguelikes. These tiles serve the same purpose as the squares on a checkerboard. Roguelikes resemble the game of chess in that they are **turn-based**. Consequently, you can take as much time as you want to choose your next action, i.e. to decide which tile you would like to move to.

Every activity that takes place in the game should be available in one mode of game environment and at the same time, as it is **non-modal**; a violation to this

rule is, for example, the shop in *Angband*. To allow multiple solutions to the same goals, the game needs a minimum level of **complexity**.

An important element of roguelikes is the already mentioned **hack'n'slash** trope, as the exploration of the world develops in 'the player-vs-world scenario'. This element is bound to the aspect of **exploration and discovery**, a characteristic of almost every cRPG title, where immersion in the game-space is crucial to progression in the game. This experience is altered by the game's elaborated economy that demands sensible **resource-management** and interaction with the game world.

2.2. Low value factors

The aforementioned characteristics are mostly connected to the strictly ludological notion of computer game genres, while the factors below apply also to the thematic conventions such as the setting: fantastic[5] **dungeons** crowded with supernatural **monsters**. Defeating them should always be a **tactical challenge**, involving the usage of different strategies against different opponents. All of the 'worthy foes' must be faced alone, because only a **single player character** is allowed in this player-centric game universe. Finally, the traditional display of roguelikes involves **ASCII graphics** and deliberately displayed **numbers** that describe the character's attributes and rolled hit points.

3. The influence of roguelike

It would not be an overstatement to say that *Rogue* was one of the most significant games of the cRPG genre. Its influence is visible in every decade: first in the 1980s with the constitution of the roguelike genre, then in the 1990s with the emergence of *Diablo* (Blizzard, 1996) and its clones ("first wave"), and finally in the last few years with the roguelike-inspired indie titles ("second wave").

3.1. The first wave of the roguelike influenced games

For the first time, roguelikes left their mark on game design with the birth of Blizzard's masterwork, *Diablo*, called – not by coincidence – "a roguelike

[5] Roguelikes are in the vast majority fantasy based but there are some exceptions, especially of the science-fiction genre.

for the 1990s" (Barton, 2009, p. 319). At an early stage of development, *Diablo* was a turn-based game, planned as a rebirth of the dungeon crawlers (e.g. *Rogue*, *Moria*) that the senior designer – David Brevik[6] – had become passionate about during college (Craddock, 2012). In the meantime, the original company that developed the game (Condor) was purchased by Blizzard Entertainment (as Blizzard North). This merger strongly altered the previous design roadmap. The new studio perceived the idea of a turn-based model as passé and encouraged the real-time model as a quality, which would make the gameplay more intense, as was the case of their own real-time strategy game *Warcraft: Orcs & Humans* (1994). As Brevik later described it, the simple thought behind Blizzard's *Diablo* was to "take this standard RPG formula and insert action into it and make it this exhilarating experience" (Lee, 2005, p. 3).

The transition from the turn-based model to real-time gameplay was not the only change to the traditional roguelike formula. The developers also embraced the idea of a randomly generated dungeon, monsters, and loot but rejected the permadeath rule; thus the game could be saved and replayed using the same character. What is more, using the revolutionary Battle.net (internet gaming platform), players could enter the multiplayer mode online and as a result break the single-player factor. *Diablo* had tile graphics, strongly influenced by *X-COM: UFO Defense* (Mythos Games, 1994). The player's avatar was seen from a third-person 3D isometric perspective, with transparent sidewalls which preserved the top-down view omnipresent functionality. The visual side of the game was not only a departure from the already archaic ASCII codes, but also one of the most sophisticated SVGA graphics of the year (i.e. the famous game intro).

It is said that *Diablo* gave birth to a new family of games called 'point-and-click' action cRPGs, including *Sacred* (Ascaron, 2004), *Dungeon Siege* (Gas Powered Games, 2002), or *Torchlight* (Runic Games, 2009). As a matter of fact, it influenced all cRPGs, introducing more dynamic gameplay to the entire genre, as it may be observed, for instance, in the most successful Polish cRPG series – *The Witcher* (CD Projekt RED, 2007-).

3.2. The second wave of roguelike influence

During the time in which the *Diablo* series enjoyed popularity, traditional roguelikes never ceased to be published, but remained a niche genre, supported by a faithful community. However, the last two years (2011–2012) have brought

[6] David Brevik was Project Lead, Design Lead and Lead Programmer on *Diablo* and *Diablo II*, as well as co-founder of Condor Inc. (1993) and president of Blizzard North (1996–2003).

change, and the genre became recognizable and influential again. To be accurate, the turn began with the first public release of *Spelunky* (Yu, Hull, 2008). The game was released in 2008 but only premiered commercially on Xbox Live Arcade in 2012. The authors describe it as a 'randomly generated action adventure' but its core mechanics derive from roguelikes. The essence of 'spelunkying' lies in the generated content and the permanent death, as the *Edge* reviewer wrote (2012a): "[a] combination of randomized levels and the inability to save your progress through them serves to make dying seem fearful and significant once more". As in the case of Yu's game, the current wave of roguelike inspired games is a rediscovery of the essentials of the *Rogue* game design from the 1980s and, therefore, is referred to as 'neo-rogue' in this paper.

The decade of the 1980s keeps inspiring indie game developers as it has already done with platform games (*Braid*, *Limbo* or *Fez*). If the saying "the roguelike is the new platformer" is true then *Spelunky* is a great example of this transition. Other prominent desktop and console titles include: *The Binding of Isaac* (McMillen, Himsl, 2011), *Dungeons of Dredmor* (Gaslamp Games, 2011), and *FTL: Faster Than Light* (Subset Games, 2012). But neo-rogues are not only written for the 'stationary' platforms. Numerous titles are published for mobile devices, mostly for iOS and Android but also for Blackberry phones. Predictions for the mobile gaming market favor the roguelike trend. Suffice it to mention that Glenn Wichman, the father of *Rogue*, is currently working for Zynga on a roguelike social game project (more: Roguelike Radio, 2012).

4. The characteristics of neo-rogue

What is the difference between neo-rogue games and traditional roguelikes, as defined at the Berlin Conference? First of all, neo-rogue is consciously retro in both aesthetics and style, while the original *Rogue* was a modern game. The neo-rogue audiovisuals are created in a style that is reminiscent of games from the 1980s', with the 'old-school' top-down view or fixed camera, 2D-graphics, and 8-bit electronic stylized music. This game design choice may have two origins: one is related to the artistic preferences of the creators (see next section); and the other is connected to the purely economic circumstances – rendering 2D animations is less expensive than rendering 3D environments, therefore it is more feasible for a limited budget of an indie game developer.

Secondly, neo-rogues are generally perceived as casual games in comparison to the traditional roguelikes of the 1980s. However, this distinction has been introduced from the perspective of the present day. When *Rogue* came out, it was

considered a casual game, becoming more hardcore[7] with new audiences who were used to less demanding games. According to Juul (2010a, p. 37), an important factor of casual games is the flexibility of time investment they require from players. Games of this kind usually have auto-save modes, which is not acceptable according to the standards of roguelike, nor does it appear in neo-rogues. However, the modern roguelikes give players a head-start by supplying them with extra lives or healing power-ups. These game design decisions may stem from the same motivations as in the case of *Rogue*: they are an attempt to make tabletop and text adventure games more attractive and accessible. One has to be careful in the pursuit of casual easiness, however, as the player may eventually miss the important factor of permadeath. The basis of this feature lies not in the simple lack of the save game function, but in the sense of failure when one loses the obtained level of advancement.

To better understand this problematic issue let's compare two roguelike-influenced games: *Dungeon Ascendence* and *The Binding of Issac*. *Dungeon Ascendance* (Seramy Games, 2012) for Android is a good example of the casualization trend; very short levels (3–5 min) make dying no longer significant. In-game 'glorified death' seems more like an unsolvable Solitaire deal than being trampled on by Mum, the demanding boss in *The Binding of Isaac*. In *Dungeon Ascendance*, replayability is achieved through the process of unlocking character classes and dungeon types. Curiously enough, the same method is used in *The Binding of Isaac* (locked characters and achievements) but in this case the game is well-balanced with the arcade-style permadeath experience (the "easy to learn, hard to master" rule). *Dungeon Ascendance* is a perfect 'coffee-break' puzzle game with elements of roguelike aesthetics but it is not a true neo-rogue as *The Binding of Isaac* is.

Thirdly, *Rogue* is an almost ideal game regarding the purity of game design (Juul, 2010b) in the sense that an emergent complexity derives from simple rules and mechanics. This tendency is surpassed in neo-rogue by way of postmodern hybridization and remix culture. Neo-rogues are roguelikes which meet the standards of other genres in the shape of: shoot'em-up in *...Isaac*; adventure platformer in *Spelunky*; or spaceflight simulator in *FTL*. This is observed not only in the ludic gameplay, but also on a thematic level of digital game genre taxonomy. Neo-rogues are set not only in fantasy dungeons, but also in detestable horror undergrounds (*...Isaac*), adventure-like exotic caves (*Spelunky*), or in remote space nebulas (*FTL*). If it has to be a dungeon, it often incorporates a witty satire of the traditional roguelike conventions (*...Dredmor*).

[7] A stereotypical hardcore player "has a preference for science-fiction, zombies, and fantasy fictions, has played a large number of video games, will invest large amounts of time and resources toward playing video games, and enjoys difficult games" (Juul, 2010a, p. 8).

Roguelike	Neo-rogue
Modern	Retro
ASCII	2D
Hardcore	Casual
Purity	Hybridization
Fantasy	Various

Figure 1. Comparison of roguelike and neo-rogue

Neo-rogue is different than traditional roguelikes (see Figure 1), but how does it diverge from the first wave of roguelike-inspired games? Why was *Diablo* not the first neo-rogue? The main dissimilarity between the first and the second wave lies in the institutional context. *Diablo* is an AAA game that was designed in a prominent studio as a hit, and won many 'Game of the Year' titles. Neo-rogues come from the same context as the original *Rogue*, and since they are created by independent game designers and aficionados, they do not immediately gain recognition (*Spelunky* was commercially published four years after its initial release). *Diablo* was to *Rogue* what Robert Rodriguez's *Desperado* (1995) was to *El Mariachi* (1992) – a spectacular remake. What is more, one prominent title attracted a substantial number of followers. Neo-rogue is a more heterogeneous movement generating a lot of vibrant titles that are not simple clones of the first one – *Spelunky*. What we experience is rather a rebirth of the roguelike aesthetic paradigm that incorporates the general mechanics model, and certain visual (2D-graphics, top-down view, space creation) as well as thematic dominance (dungeon crawl or hack'n'slash). The correlation of all these elements defines the experience of roguelike gameplay, or, the essence of 'roguelikeness'.

5. The classification of neo-rogue

After demonstrating the neo-rogue characteristics, it is time to identify its place in the games taxonomy. Since the neo-rogue category is created in parallel to the neo-noir phenomenon in cinema, it is useful to recapitulate the long-lasting dispute among film scholars on this subject. Even though film critics are far from reaching an agreement on the matter of neo-noir's nature and its relation to film noir, three major theoretical stances may be distinguished (Pajor, 2010, p. 44–46). The first group of researchers (e.g. Foster Hirsh, Jerold Abrams and Leighton Grist) denies the existence of neo-noir as an autonomous class and claims that it is just another stage in the evolution of film noir. In this case, both *Maltese Falcon* (Huston, 1941) and *Blade Runner* (Scott, 1982) are examples of the

same genre. In the second account (e.g. Alain Silver or James Ursini), neo-noir emerges as a separate genre in the 1980s, and is defined by the conscious use of the most significant aesthetic elements of film noir. From this perspective, *Blade Runner* represents a new generic aesthetic built on the legacy of *Maltese Falcon*. The last standpoint (e.g. Ronald Schwartz) describes neo-noir as a cinematic style not a genre – loosely inspired by the poetics of film noir; in this approach Ridley Scott intentionally imitates some of *Maltese Falcon*'s aesthetics in his science-fiction movie, *Blade Runner*.

On the same principle, it is possible to form three modes of neo-rogue classification:

1. a new phase in roguelike evolution;
2. emergence of a new genre: random'n'permadeath;
3. a style in contemporary game design.

Even though the suggestions (a) and (b) are mutually exclusive, they are still interconnected. According to the idea of a game genre lifecycle (Cook, 2007), every genre "evolves over time as players discover [it], fall in love, grow bored and then move on to other forms of entertainment" (p. 2). When presented in the form of a mathematical curve (see Figure 2), the stages of 'introduction' and 'growth' are symbolized by the rising to the top of the chart which indicates 'maturity'. In the case of neo-rogue the phase of 'introduction' could be illustrated by *Spelunky*, 'growth' by ... *Isaac* or *FTL*, and 'maturity' is still impending.

The decline is a gradual process of falling out of the mainstream, both economically (niche markets) and artistically (the indie sector of game design). This model does not recognize any possibility of genre revival, neither as a product nor a cultural practice. It does not take into account a new phase of popularity that could be represented by another peak in the diagram, probably lower than the first one but still significant. In Cook's view, a new genre, which is referred to as 'random'n'permadeath' in this article in order to reflect its core mechanics and recognize the hack'n'slash heritage (listen: Roguelike Radio, 2011b), would form a totally new curve showing the rise and fall of a new phenomenon.

However, it is too early to establish whether or not neo-rogue is transforming into an entirely new quality and a new genre (random'n'permadeath), because of the lack of the benefit of hindsight. What is more, genre lifecycles are not linear in reality. On the contrary, they overlap with each other, dissolve in different subgenres, and merge in the constant processes of hybridization, making it almost impossible to define any clear boundaries. Therefore, it is hardly possible at the moment to determine whether random'n'permadeath will become a useful genre category or end up being just a post-roguelike subclass in the roguelike set.

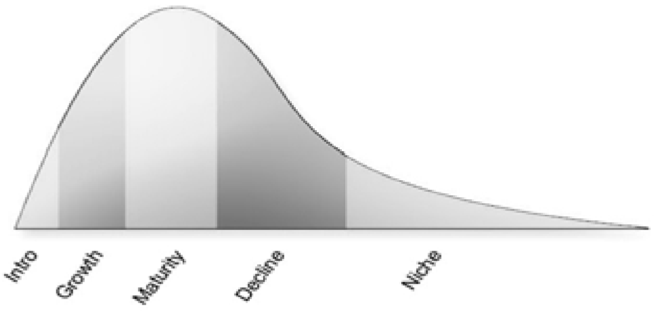


Figure 2: Stages of the game genre lifecycle (Cook, 2007, 2)

On the other hand, limiting neo-rogue to just another phase on a roguelike timeline is unconvincing in regard to the dissimilarities described in the previous section (Fig. 1). A different solution is to use Schwartz's guideline and define neo-rogue as a **style**, which is to say: as a noticeable manner in the contemporary indie game design that derives from the aesthetics of roguelike and consciously reinterprets its patterns in modern cultural and institutional contexts. The most distinctive attribute of this style is the way it alters the aesthetic experience of roguelike gameplay. It creates new qualities at the intersection of traditional genres and modern trends. The critics of this redefinition may argue that ASCII games like *Rogue* have never been surpassed, since "snazzy graphics and intricate storylines just distract from what they think makes CRPGs fun to play" (Barton, 2007, p. 1). In that case, we have to remember that the original *Rogue* was supposed to be 'adding snazzy graphics' to *Adventure*. Does this mean that every post-*Adventure* game is just a gradual downfall of the medium, and interactive fiction is in fact everything a computer game needs? The evolution of roguelikeness proves otherwise, showing that an artistically significant game genre can produce a long-lasting and creative influence on the entire medium. If only it has meaningful poetics, it can develop in time to form an independent style and have an impact on other genres.

Finally, the conscious choice of neo-rogue style often implies a very particular set of motivations. It depends, not only, as in the case of *Diablo,* on the designer's will to make his favorite game more spectacular, but also on a certain nostalgic gesture. The notion of nostalgia is important in the creation of neo-styles and stands behind every retro project (Garda, forthcoming). Neo-rogue is an example of a currently prominent tendency in the gaming industry to revive older epochs of the medium's past (i.e. the 8-bit era or 16-bit era). It encourages game designers to reflect the gleam of a particular era of videogames in their present work. As Juul (2010a, p. 78) points out, "neither game designers nor players start from the scratch, but carry the history of games with them". The pixelated Indi-

ana Jones fedora on *Spelunky's* character's head is as important as his fragile and chaotic in-game life. "Spelunky-ing" without the hat, and other retro-references, would be an entirely different experience.

REFERENCES (LITERATURE)

Barton, M. (2007, April 11). *The History of Computer Role-Playing Games Part III.* Retrieved from: <http://www.gamasutra.com>.

Barton, M. (2008). *Dungeons and Desktops*. Wellesley, MA: AK Peters, Ltd.

Barton, M. (2010, January 15). *Matt Chatt 45: Rogue* [video file]. Retrieved from: <http://www.youtube.com/watch?v=uKgCvDgBEaQ>.

Cook, D. (2007, May 15). *The Circle of Life: An Analysis of the Game Product Lifecycle*. Retrieved from: <http://www.gamasutra.com/view/feature/1453/the_circle_of_life_an_analysis_of_.php>.

Costikyan, G. (2005). *Game Styles, Innovation, and New Audiences: An Historical View.* Retrieved from: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.11155.pdf>.

Craddock, D. (2012, October 31). *Chapter 8 finale.* From: *Stay awhile and listen,* to be published 2013. Retrieved from: <http://www.shacknews.com/article/76406/chapter-8-finale-condor-and-blizzard-lock-horns-over-diablo>.

Edge Online (2012a, July 4). *Spelunky review*. Retrieved from: <http://www.edge-online.com>.

Edge Online (2012b, September 20). *Diehard Dungeon review*. Retrieved from: <http://www.edge-online.com>.

Garda, M. (forthcoming 2013). *Nostalgia in Game Design*. Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies.

Jull, J. (2010a). *Casual revolution*. MIT Press.

Jull, J. (2010b, February 5). *The Pure Game: A Short History of Video Game Aesthetics* [video file]. Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=NwAuHhpbgfY>.

Lee, G. (2005, September 13). *Diablo made me do it: An interview with Hell Gates London's Dave Brevik*. Retrieved from: <http://www.1up.com/features/diablo>.

Maurog. (2011, December 18). [Web blog comment]. Retrieved from: <http://roguelikedeveloper.blogspot.com/2011/12/request-for-votes-ascii-dreams.html>.

Mäyrä, F. (2008). *Introduction to game studies.* Thousand Oaks, CA: Sage.

Pajor, J. (2010). *Neo-noir jako kontynuacja i rozwinięcie filmu czarnego* (Unpublished master's thesis). University of Lodz, Lodz, Poland.

RogueBasin (2011, September 4). *Berlin Interpretation*. Retrieved from: <http://roguebasin.roguelikedevelopment.org>.

Roguelike Radio (2011a, November 10). *Episode 11: The Binding of Isaac* [audio file]. Retrieved from: <http://www.roguelikeradio.com>.

Roguelike Radio (2011b, November 14). *Episode 12:* Roguelikes *Features in Other Genres* [audio file]. Retrieved from: <http://www.roguelikeradio.com>.

Roguelike Radio (2012, April 20), *Episode 31 – Rogue, with co-creator Glenn Wichman* [audio file]. Retrieved from: <http://www.roguelikeradio.com>.

Voorhees, G., Call, J., Whitlock, K. (2012). *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens*. New York: The Continuum.

Wichman, G. R. (1997). *A Brief History of "Rogue"*. Retrieved from: <http://www.wichman.org/roguehistory.html>.

All Internet sources were accessed on December 31, 2012.

REFERENCES (GAMES)

Ancient Domains of Mystery (1994). Biskup, T. *Adventure* (1975). Crowther, W. *Angband* (1992). Cutler, A., Astrand, A. *Beneath Apple Manor* (1978). Worth, D. *Braid* (2008). Number None.

Diablo (1996). Blizzard North.

Dungeon Ascendence (2012). Seramy Games.

Dungeon Siege (2002). Gas Powered Games.

Dungeons of Dredmor (2011). Gaslamp Games.

Fez (2012). Polytron Corporation.

FTL: Faster Than Light (2012). Subset Games.

Limbo (2010). Playdead.

Moria (1988). Koeneke, R., Todd, J. *Nethack* (1987). Stephenson, M. (v. 1.4f).

Rogue (1980). Toy, M. Wichman, G., Arnold, K. *Sacred* (2004). Ascaron.

Spelunky (2008). Yu, D., Hull, A. *The Binding of Isaac* (2011). Mcmillen, E., Himsl, F. *The Witcher* (2007). CD Projekt RED.

Torchlight (2009). Runic Games.

Warcraft: Orcs & Humans (1994). Blizzard.

XCOM: UFO Defense (1994). Mythos Games.

Maria B. Garda M.A., computer game researcher, Ph.D. Candidate at the Institute of Contemporary Culture, University of Lodz, mbgarda@uni.lodz.pl

Project funded by the National Science Centre on the basis of the decision No. DEC-2011/01/N/HS2/03030. Paper co-funded by the European Union under the European Social Fund within Sub-Measure 8.2.1 of the Operational Programme 'Human Resources Development', realization of the project 'Ph.D. Students – Regional Investment in Young Researchers – Acronym D-RIM SH'.

Neo-rogue i istota gatunku roguelike

Abstrakt

Roguelike, podgatunek gier cRPG, oparty na losowości generowanych treści i braku możliwości zapisu rozgrywki, święcił triumfy w latach 80., lecz w kolejnej dekadzie stracił na popularności i stał się rozrywką niszową. W ostatnich latach zainteresowanie roguelike ponownie wzrosło wraz z falą tytułów niezależnych nawiązujących do estetyki gatunku, które określam wspólnym mianem neo-rogue. Zadaniem artykułu jest zbadanie istoty tego zjawiska i wskazanie przynależnego mu miejsca w ramach ewolucji medium.

SŁOWA KLUCZOWE: *neo-rogue, roguelike, gatunki gier, historia gier komputerowych*

Nazwy własne a lokalizacja gier elektronicznych *fantasy* – o potrzebie przekładu oraz wybranych tendencjach w tłumaczeniu gier anglojęzycznych na rynek polski i niemiecki

KRZYSZTOF INGLOT
Uniwersytet Szczeciński

Abstract

Proper names and the localisation of fantasy electronic games – on the necessity of translation, and selected tendencies in translations of games from English to Polish and German

The article concerns the localisation of electronic fantasy games, with special attention to proper names. The paper touches upon the role and tasks of the translator and briefly analyses the process of developing and translating a fantasy game, its setting and its culture. Trends in game localisation on the Polish and German markets are also presented and analysed. The aim of the paper is to demonstrate the necessity of localising proper names invented by the developers in electronic fantasy games.

KEYWORDS: *proper names, localisation, electronic games, translation*

1. Kluczowe zadania lokalizacji

Przekład gier elektronicznych na język europejski inny niż angielski nie wywołuje już zdziwienia. Popularność nowego medium, którym są gry wideo, jest nieza-

przeczalna, a tłumaczenie gier jeszcze bardziej poszerza grupę potencjalnych konsumentów. Nawet polski rynek może pochwalić się zlokalizowanymi grami komputerowymi; *Hitman Rozgrzeszenie*, *Halo 4* czy *Diablo 3* to tylko niektóre z pozycji w pełni spolszczonych[1] w roku 2012, a do nich doliczyć należy jeszcze polskie niepełne, kinowe wersje[2]. Chociaż gry nie są tłumaczone w Polsce tak powszechnie jak hollywoodzkie kino, to lokalizacja gier stale rozwija się na naszym rynku, o czym świadczyć mogą niektóre przykłady wymienione w tym artykule.

O samym procesie lokalizacji oraz problemach, z którymi najczęściej borykają się tłumacze gier, np. o ograniczeniach technicznych i czasowych, piszą m.in. Carmen Mangiron i Minako O'Hagan (2006). Poza uwypukleniem wielu podobieństw pomiędzy lokalizacją gier i tłumaczeniem zwykłych, nierozrywkowych aplikacji badacze podkreślają pewną różnicę dzielącą te dwa procesy. Podstawowym zadaniem gry jest zapewnianie rozrywki; gry oferują uciechę i pewną formę dziwaczności, wymagają zatem strategii tłumaczeniowej, która by taką atmosferę zachowała. Autorzy określają też zadanie tłumacza lokalizującego gry:

> Zadaniem lokalizatora jest utworzenie takiej wersji, która pozwalałaby graczom na doświadczenie gry tak, jakby została ona utworzona w ich rodzimym języku, oraz dostarczenie im zabawy na równi z tą odczuwaną przez graczy wersji wyjściowej (Mangiron, O'Hagan, 2006, tłum. K.I.).

Tłumacz miałby więc nie tylko starać się „oszukać" konsumenta swoimi tłumaczeniami, podstępnie przekładając tekst tak, by przypominał dzieło autora rodzimego, lecz także troszczyć się o rozrywkową część elektronicznej produkcji. O ile o to drugie da się zadbać poprzez stosowanie różnej maści gier słownych, żartów i innych zabiegów, o tyle element pierwszy może okazać się bardziej problematyczny, zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę, że atmosfera gry winna być zachowana.

Warto wspomnieć tu o poglądzie na gry wyszczególnionym przez Katie Salen i Erika Zimmermana (2004, s. 52), według których gry mogą być m.in. traktowane jako systemy kulturowe, zawierające własne systemy wartości, ale też odniesienia do innych kultur i informacje określające kontekst produkcji samej gry[3]. Co więcej, badacz przekładu programów Frank Dietz (2006)

---

[1] Pełne spolszczenie oznacza polskie napisy i polski dubbing.

[2] Wersja kinowa oznacza wydanie, w którym przetłumaczone zostały tylko napisy czy też podpisy, dubbing natomiast pozostał niezmieniony względem oryginału. Tutaj za przykład może posłużyć *Mass Effect 3* (Bioware, 2012).

[3] System kulturowy to tylko jedna z trzech „warstw" gry w metodologii Salen i Zimmermana, pozostałymi są: system formalny oraz system doświadczeniowy.

stwierdza, iż gry tworzą własne alternatywne światy, w mniejszym lub większym stopniu zawierające elementy fantastyczne, czyli odpowiednio bliższe światu realnemu bądź odleglejsze od niego (s. 122). I tak świat dostępny w grze sportowej *London 2012* (Sega, 2012) jest bardzo bliski naszemu, a świat z gry *Final Fantasy VIII* (Square, 1999) jest mu dość obcy[4]. Świat ósmej odsłony *Final Fantasy* ani nie prezentuje świata japońskiego (będąc przy tym produkcją japońską), ani nie zawiera wielu elementów kultury tego kraju[5]. W Japonii świat i kultura owej gry przedstawione są poprzez język japoński. W krajach anglojęzycznych z kolei świat i kultura *Final Fantasy VIII* są ukazane za pomocą języka angielskiego dzięki lokalizacji, we Francji rolę tę odgrywa język francuski itd.[6]

2. Lokalizowanie lokalizacji

Biorąc pod uwagę powyższe, można wysnuć hipotezę, że język (razem ze swoimi kulturowo nacechowanymi zwrotami oraz nazwami), który przedstawia kulturę i świat zawarty w *Final Fantasy VIII*, tak jak i w innych grach *fantasy*[7], jest tylko medium, a nie wewnętrznym elementem świata i kultury gry. Gracz poznaje świat owych gier i kultury zamieszkujących go społeczeństw poprzez pryzmat języka, w którym są te elementy opisane. Nocne elfy w *Warcraft III* (Blizzard, 2002) nie mówią po angielsku, tylko po darnassku bądź w języku „wspólnym", jednak z oczywistych powodów gracz w pierwotnej, angielskiej wersji gry widzi i słyszy ich mowę w języku angielskim. Podobna sytuacja ma miejsce w przypadkach orków czy trolli. Stwierdzić wręcz można, że język elfi i inne są tłumaczone – już po zlokalizowaniu – przez twórców gry. Język nocnych elfów tak naprawdę oczywiście nie istnieje, ale autorzy, tworząc swoją fikcję, muszą wyrazić obcą kulturę poprzez rodzimy język za pomocą różnorodnych zabiegów[8]. W ten sposób projektanci gry mogą też rozróżnić pomiędzy rzeczami bądź

---

[4] Oczywiście trudno byłoby stwierdzić, że którykolwiek świat przedstawiony w dziele człowieka jest kompletnie obcy naszemu, wszyscy autorzy bowiem opierają się na elementach już istniejących w naszej rzeczywistości, tzn. na mitach, historii, folklorze, opowiadaniach i innych pracach literackich. Elfy na przykład zdają się popularne pośród wielu autorów światów fantastycznych.

[5] Interesujący przykład japońskiej gry *fantasy*, która jest osadzona w realiach japońskiego miasta i jednocześnie zawiera istotne elementy kultury japońskiej, stanowi *Shin Megami Tensei: Persona 4* (Atlus, 2008).

[6] Oczywiście lokalizacja nie zawsze jest dostępna i wtedy gracze w danym kraju muszą zadowolić się wersją obcojęzyczną, często angielską.

[7] Poprzez gry *fantasy* mam tu na myśli gry osadzone w światach fantastycznych, w bardzo dużej mierze fikcyjnych, do tego stopnia, że na próżno szukać w nich wyraźnej spójności ze światem realnym. W światach tych często znajdują się odniesienia do magii, a ich postęp techniczny niejednokrotnie ustępuje naszemu.

[8] Chociażby stosowanie archaicznych zwrotów, obcojęzycznych akcentów i neologizmów.

postaciami, które powinny być przez gracza traktowane jako bliskie kulturowo (bo, na przykład, awatarem użytkownika jest bohater, który zna daną kulturę wewnątrz świata przedstawionego), a takimi, które winny wywoływać ciekawość bądź iluzję obcości czy nawet grozę. Do pierwszej grupy zaliczyć można np. nazwę postaci *Bronzebeard*, która dla Anglików brzmi znajomo, składa się bowiem z dwu powszechnych angielskich nazw pospolitych. Przykładem dla grupy drugiej byłaby nazwa postaci *Jaraxxus*, która może zdawać się obca dla anglojęzycznego konsumenta, gdyż zawiera zbitki nie występujące lub rzadko występujące w języku angielskim (głównie -*xx*-)[9].

W procesie tłumaczenia gry na język inny niż rodzimy dla twórców język pozostawałby w roli medium. Kultury i światy fikcyjne opisywano by poprzez inny nośnik. Aby zachować rozróżnienie pomiędzy tym, co bliskie, i tym, co dalekie, tłumacz musiałby za wzorem twórców gry udomawiać to, co udomowione w źródle, i wyobcowywać to, co w źródle wyobcowane. Innymi słowy, tłumacz za cel stawiałby sobie ekwiwalencję konotatywną lub komunikatywną (zob. Munday, 2001, s. 35–49).

Taka mieszanka udomowienia i wyobcowania może nie tylko dostarczać graczom informacji na temat świata, ale pomóc wywołać jeszcze inny efekt – imersję. Ta ostatnia nie jest zjawiskiem ani nowym, ani specyficznym dla gier, nie jest także konsekwentnie definiowana w literaturze (zob. Salen, Zimmerman, 2004, s. 450–456). Frans Mäyrä wyróżnia aż trzy rodzaje imersji (por. typy zaangażowania w: Calleja, 2011). Są to: imersja zmysłowa[10], imersja oparta na wyzwaniu[11], imersja wyobraźniowa. Autor opisuje tę ostatnią jako doświadczenie samego gracza, ale pod wpływem wrażeń z gry. Użytkownik staje się zaabsorbowany, a jego wyobraźnia sprawia, że czuje się on uczestnikiem wydarzeń na ekranie (Mäyrä, 2008, s. 109). Można by rzec, iż dopiero wtedy grający staje się rzeczywiście członkiem magicznego kręgu Huizingi lub zanurza się w jego wewnętrzne pierścienie. Wydaje się, że gracz rozpoznający to, co zdaniem projektantów gry winne mu być bliskie, i odczuwający obcość tego, co według nich powinno tworzyć iluzję mistyczności bądź dystansu kulturowego, ma większą szansę na zanurzenie się w fikcyjny świat gry. W ten sposób odpowiednia lokalizacja potencjalnie wzmaga imersję.

---

[9] Obie nazwy zaczerpnięte z *World of Warcraft* (Blizzard, 2004).

[10] Imersja ta opiera się na audiowizualnej oprawie gry. Gracz ma czuć się częścią świata elektronicznej produkcji dzięki wrażeniom estetycznym przez nią wzbudzanym. Za przykład tego typu imersji można wziąć możliwość odwzorowania swojej twarzy przy tworzeniu postaci w serii *Mass Effect*. W skuteczność czy nawet istnienie zmysłowej imersji mocno powątpiewają jednak niektórzy medioznawcy (Salen, Zimmerman, 2004, s. 450).

[11] Ten typ imersji polega na *wciąganiu* w rozgrywkę poprzez odpowiedni poziom trudności wyzwań, przez co gracz zostaje w dużym stopniu zaabsorbowany grą. Więcej o tym procesie, choć pod nazwą *przepływu*, pisze Mihályi Csíkszentmihályi (2005).

3. Lokalizacja a nazwy własne w grach fantasy

Podobnie jak inne elementy świata i kultury gry *fantasy*, tak również nazwy własne[12] dostarczają treści na temat noszących je postaci (i nie tylko), ich pochodzenia czy nawet ich atrybutów, przez co też poszerzają wiedzę użytkownika o zawartości gry i pogłębiają jego imersję. W *World of Warcraft* nazwa *Crafty Wobblesprocket*[13] to imię gnomki, która zajmuje się inżynierią i eksploatacją lądowiska. *Alexstrasza*[14] *the Life-Binder* to życiodajna smocza królowa. Niedopracowaniem byłoby zatem pominięcie ich przekładu z zachowaniem wcześniej wymienionych ekwiwalencji. W rzeczy samej, podobnego zdania byli niemieccy tłumacze lokalizujący *World of Warcraft* (odpowiednio: *Pfiffi Wackelspross* oraz *Alexstrasza die Lebensbinderin*).

Nie zawsze jednak lokalizacje gier komputerowych *fantasy* obejmowały takie zabiegi. W edycji niemieckiej *Warcraft III* z 2002 roku niemal wszystkie – jeśli nie faktycznie wszystkie – nazwy własne pozostały niezmienione względem angielskiego pierwowzoru[15]. Były to między innymi: *Windrunner*, *Bronzebeard*, *Frostmourne* i *Bloodhoof*. Co interesujące, polska lokalizacja tejże gry zawierała tłumaczenie niektórych nazw własnych, chociaż liczba takich przypadków nie była imponująca. Powyższe nazwy w wersji polskiej brzmiały: *Windrunner*, *Miedziobrody*, *Ostrze Mrozu* oraz *Krwawe Kopyto*[16]. Z innymi było różnie, np. *Stormrage*, *Arthas*, *Proudmoore* nie zostały poddane przekładowi. Nie można takiej selektywności zrzucić na karb typowych dla lokalizacji gier niedogodności, które wyliczają Mangiron i O'Hagen (2006) czy Dietz (2007), czyli braku czasu, braku kontaktu z grą czy nawet oszczędzania na lokalizacji kosztem jakości. Nie można, ponieważ polonizacja gry kosztowała 200 tysięcy złotych, a tłumacze spędzili pięć miesięcy, współpracując nad lokalizacją z dystrybutorem i deweloperem (Pocztarski, 2002).

W roku 2002 pojawiły się pełne lokalizacje jeszcze innej gry *fantasy*, *Neverwinter Nights* (Bioware). I w tym przypadku polscy tłumacze podeszli do przekładu nazw postaci wybiórczo. *Tomi „Grin" Undergallows* to w pol-

---

[12] Poprzez nazwę własną mam na myśli „nazwę konkretnej osoby lub grupy osób, które wyróżniają się wyłącznie posiadaniem owej nazwy" (Matthews, 2007, hasło *proper noun*).

[13] Dosłownie: Cwana Chybotaniezębatka. Oczywiste konotacje związane z tą nazwą to: mechanika, maszyny itp.

[14] Imiona wielu smoków w grze kończą się albo na -strasza (płeć żeńska), albo na -strasz (płeć męska). Widząc jedną z tych końcówek, gracz wie, z jaką istotą ma do czynienia. Ponadto owe końcówki są rzadko spotykane w języku angielskim, co daje efekt obcości.

[15] Tutaj też warto zauważyć, że ciągłość pomiędzy niemieckimi *Warcraft III* i *World of Warcraft* jest zaburzona z uwagi na fakt, iż niemiecka lokalizacja *World of Warcraft* zawiera przetłumaczone nazwy własne, które w *Warcraft III* pozostawiono bez zmian względem oryginału.

[16] Tylko jako nazwa klanu. Wódz owego klanu w polskiej wersji dalej nosi nazwę *Bloodhoof*, co dość skutecznie pozbawia polskiego gracza dodatkowego kontekstu.

skiej wersji *Tomi „Szczerba" Szubienicznik*, ale *Grimgnaw* to dalej *Grimgnaw*. Niemiecka lokalizacja gry takiej niekonsekwencji nie zawiera. Tak jak niemiecki *Warcraft III* miał głównie niezmienione nazwy postaci, tak niemieckie *Neverwinter Nights* obejmuje tłumaczenia większości nazw, które dla gracza winny być udomowione (kierowano się tutaj zasadą, że to, co bliskie konsumentom pierwotnej wersji gry, należy uczynić bliskim odbiorcom tłumaczenia). Wspomniane przykłady to odpowiednio: *Tomi „Grin" Untergalgen* oraz *Grimmigbeisser*.

Lokalizacje *Guild Wars* wydane w 2005 roku wskazują na trend tłumaczenia nazw postaci, tak jak było to w niemieckim *Neverwinter Nights*. Angielscy *Ogden Stonehealer* oraz *Pyre Fierceshot* to odpowiednio niemieccy *Ogden Steinheiler* i *Brandor Grimmflamm* oraz polscy *Ogden Kamienny Uzdrowiciel* i *Pyre Dzikistrzał* (tutaj *Pyre* zostało jednak zapożyczone, bez próby przekładu). Podobnie potraktowano pozostałą część nazw bohaterów oraz nazwy lokacji.

Nie inaczej jest w jednej z najpopularniejszych produkcji *fantasy* z 2011 roku, *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda). Tam nazwy miast, np. *Solitude*, *Riften*, *Markarth*, i postaci, np. *Stormcloak*, poddane zostały lokalizacji. Polskie wersje to odpowiednio: *Samotnia*, *Pęknina*, *Markart* i *Gromowładny*, a niemieckie to: *Einsamkeit*, *Rifton*, *Markarth* oraz *Sturmmäntel*. Podobnie sprawa się ma w przypadku *Diablo III* (Blizzard, 2012). Tutaj zadbano nawet o to, by imię *Maghda* brzmiało obco dla polskiego gracza – przełożono je na *Mahda*. Polska lokalizacja czasami bawi się w gry słowne i nawiązuje do cyberkultury tak samo jak wersja angielska. W polskim *Diablo III* znajduje się m.in. potwór o nazwie „Mięsny Jeż", nazwą jednego z osiągnięć jest „Co ja pacze?!", a jedną z broni – Pastorał Nathanka[17].

4. Lokalizacja nazw wobec przeciwności

Nie wszystkie wymienione wcześniej tłumaczenia są dosłowne. Tak jak istnieją różnorodne nazwy własne, tak strategie ich przekładu również muszą być zróżnicowane. Lincoln Fernandes wymienia aż dziesięć takich metod w swoim artykule na temat przekładu nazw w fantastyce dla dzieci (2006). Do owych metod należy m.in. zamiana fonologiczna, która polega na odwzorowaniu w tłumaczeniu fonologicznych cech nazwy z języka oryginału, czy wykorzystanie konwencji, która sama dyktuje utarty przekład danej nazwy. Drastyczniejsze jest z kolei usunięcie, które polega na pominięciu danej nazwy częściowo

[17] Nawiązania te wyjaśnia Tomasz Kutera (2012).

bądź w całości. Mimo że lista strategii Fernandesa dotyczy głównie literatury, to wyliczane przez niego zabiegi bez większych przeszkód można zastosować i w grach elektronicznych.

Z drugiej strony nietrudno byłoby znaleźć przeciwników tłumaczenia nazw własnych (Chaffey, 1999, s. 229; Derrida, 1992, s. 224; Van Langendonck, 2007, s. 24). Pełna dyskusja na temat słuszności takiego przekładu pochłonęłaby tutaj stanowczo zbyt dużo miejsca. Mimo wszystko należy zaznaczyć, iż w kontekście gier elektronicznych *fantasy* nazwy własne często są skomponowane przez autorów danej gry. Stanowią jedną z części składowych tekstu danej produkcji, a zatem ich pominięcie w przekładzie w pewnym stopniu zaburzałoby kontekst wewnątrz gry i jej treść. Można spierać się o to, czy język polski bądź niemiecki (szczególnie ten pierwszy) są w stanie poradzić sobie słowotwórczo z lokalizacją nazw pokroju *Windrunner*, albo czy nazwy polskie brzmią wystarczająco dobrze w porównaniu z oryginałami[18], ale nie można zarzucić wszystkim skomponowanym przez deweloperów nazwom w grach *fantasy*, że są nieprzetłumaczalne. Mnogość strategii tłumaczących tego rodzaju nazwy oraz sam fakt, iż gry z przełożonymi nazwami już pojawiły się na rynku, sugerują, że udany przekład jest jak najbardziej możliwy. Gry takie jak *World of Warcraft*, *Skyrim* czy *Diablo III* to dowody na to, że w lokalizacji gier *fantasy* już zachodzą próby przekładu nazw własnych i że całość funkcjonuje lepiej niż tłumaczenia ignorujące owe nazwy. Dopiero taką lokalizację można nazwać naprawdę pełną.

LITERATURA

Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge: MIT Press.

Chaffey, P. (1999). ADNOM – A Project that Faded Away. W: G. Anderman, M. Rogers (red.), *Word, Text, Translation: Liber Amicorum for Peter Newmark* (s. 225–232). Clevedon: Multilingual Matters.

Csíkszentmihályi, M. (2005). *Przepływ. Psychologia optymalnego* doświadczenia (tłum. M. Wajda-Kacmajor). Taszów: Biblioteka Moderatora.

Crystal, D. (1997). *English as a Global Language*. Cambridge: Cambridge University Press.

Derrida, J. (1992). From Des Tours de Babel. W: J. Biguenet, R. Schulte (red.), *Theories of Translation: An Anthology of Essays from Dryden to Derrida* (s. 204–227). Chicago: The University of Chicago Press.

[18] Dla wielu osób język angielski często brzmi lepiej niż polski czy niemiecki; dotyczy to również zapożyczeń z niego, w tym nazw własnych. David Crystal (1997) w swojej książce pisze o takim statusie języka angielskiego i źródłach owego stanu rzeczy (m.in. popkultura i promocja angielskiego w szkołach).

Dietz, F. (2006). Issues in localizing computer games. W: Dunne, K. (red.), *Perspectives on Localization* (s. 121–134). Amsterdam: John Benjamins Publishing.

Dietz, F. (2007). "How Difficult Can That Be?" – The Work of Computer and Video Game Localization. *Revista Tradumàtica, 7*(5). Online: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/04/04art.htm>. Data dostępu: 20 grudnia 2012.

Fernandes, L. (2006). Translation of Names in Children's Fantasy Literature: Bringing the Young Reader into Play. *New Voices in Translation Studies, 2*(2). Online: <http://www.iatis.org/images/stories/publications/new-voices/Issue2-2006/fernandes-paper-2006.pdf>. Data dostępu: 20 grudnia 2012.

Huizinga, J. (1985). *Homo Ludens: Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Czytelnik.

Kutera, T. (20 maj 2012). *Mięsny jeż w Diablo 3. Czy jesteście w stanie go przetrawić?* Online: <http://polygamia.pl/Polygamia/1,94534,11761485,Miesny_jez_w_Diablo_3__Czy_jestescie_w_stanie_go_przetrawic_.html>. Data dostępu: 20 grudnia 2012.

Mangiron, C., O'Hagan, M. (2006). Game localization: unleashing imagination with 'restricted' translation. *The Journal of Specialised Translation, 3*(6), 10–21. Online: <http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php>. Data dostępu: 20 grudnia 2012.

Matthews, P.H. (2007). *The Concise Oxford Dictionary of Linguistics*. Oxford: Oxford University Press.

Mäyrä, F. (2008). *An introduction to games studies: games in culture*. London: SAGE Publications.

Munday, J. (2001). *Introducing Translation Studies: Theories and Applications*. Abingdon: Routledge.

Pocztarski, G. (1 lipiec 2002). *Warcraft III – lokalizacja kosztowała ponad 200 tys. zł.* Online: <http://gry.wp.pl/wiadomosci/warcraft-iii-lokalizacja-kosztowala-ponad-200-tys-zl,1489,1.html>. Data dostępu: 20 grudnia 2012.

Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

Van Langendonck, W. (2007). *Theory and Typology of Proper Names*. Berlin: Walter de Gruyter.

Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. Abingdon: Routledge.

mgr Krzysztof Inglot, przekładoznawca, doktorant w Katedrze Filologii Angielskiej, Uniwersytet Szczeciński, Szczecin, inglot.k@gmail.com

Nazwy własne a lokalizacja gier elektronicznych *fantasy* – o potrzebie przekładu oraz wybranych tendencjach w tłumaczeniu gier anglojęzycznych na rynek polski i niemiecki

Abstrakt

Artykuł dotyczy lokalizacji elektronicznych gier fantasy, a koncentruje się na kwestii nazw własnych. Praca omawia rolę i zadania tłumacza gier oraz

krótko opisuje proces tworzenia i tłumaczenia gry fantasy, jej świata i kultury. Tendencje w lokalizacji gier elektronicznych na rynku polskim i niemieckim są również przeanalizowane i poparte licznymi przykładami. Celem artykułu jest zademonstrowanie potrzeby lokalizacji nazw własnych stworzonych przez deweloperów w grach elektronicznych fantasy.

SŁOWA KLUCZOWE: *nazwy własne, lokalizacja, gry elektroniczne, tłumaczenie*

Polskie gry honoryfikatywne. Czego nie widać?

ARKADIUSZ JABŁOŃSKI
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań

Abstract

Polish honorific games. What remains invisible?

It seems a common conviction that contemporary Polish honorifics are subject to oversimplification. The process is usually recognized in terms of switching from the situation of a choice between the T / V forms to abandoning the choice in favour of plain T forms. Yet, the phenomenon seems more complex. This paper raises the issue of the invisible though significant consequences of contemporary honorific decisions in Polish.

KEYWORDS: *pragmatics, politeness, honorific modification (HM), Polish, Japanese*

1. Elementy nadmiarowe: inne światy

Zgodnie z spostrzeżeniem, które poczyniono w klasycznym źródle socjologicznym, w świecie „składającym się z wielu rzeczywistości" aktywność społeczna jednostek i grup zachodzi w ramach „rzeczywistości życia codziennego" (Berger, Luckman, 1983, s. 52). Ta ostatnia to byt uporządkowany i obiektywizowany,

w dużym stopniu także poprzez język. Jawi się ona jako świat intersubiektywny (tamże, s. 53–54), lecz zarazem podatny na zaburzenia.

Niektóre składniki rzeczywistości życia codziennego trudno zaszeregować jako typowe (tamże, s. 56–57). Wykazują one właściwości nieoczekiwane i nadmiarowe. Zjawisko to jedynie na pozór ma charakter trywialny. Oto informacja na dostępnym w masowej sprzedaży pudełku mleka „Łaciate 3,2%" głosi: „Opakowanie 1 litr zawiera 4 sugerowane porcje produktu". O ile treść tego przekazu jest zapewne prawdziwa, ukryte i niezrozumiałe pozostają motywy kierujące jego nadawcą. Nadmierne nagromadzenie elementów nierutynowych podważa w ten sposób spójność sytuacji komunikacyjnej.

W niniejszym artykule opisano, z konieczności skrótowo, pojawiające się z dużą regularnością w polskim środowisku komunikacyjnym akty nadmiarowego użycia postaci pierwszej osoby honoryfikatywnej (koncepcja ta wyjaśniona zostanie niżej, choć w uproszczeniu można tu odnieść wspomniane zjawisko do aktu nieuprawnionego przejścia z odbiorcą przekazu na *ty*). Zjawisko to wydaje się godne uwagi, ponieważ – wbrew odnoszeniu go przez współczesne polskie źródła poświęcone honoryfikatywności do zanikania postaci drugiej osoby honoryfikatywnej (*pan*, *pani*, *państwo*) – język polski umożliwia stosowanie honoryfikatywnych postaci neutralnych, bez negatywnych konsekwencji dla komunikatywnego umocowania przekazu w kontekście. W ten sposób zakres wartości tak zwanej modyfikacji honoryfikatywnej (zakres konkretnych postaci wypowiedzi, jakie można sobie przeciwstawić ze względu na ich postać honoryfikatywną) we współczesnej polszczyźnie ulega sztucznemu spłaszczeniu do dwóch wariantów, z pominięciem wariantu trzeciego: modyfikacji neutralnej w trzeciej osobie honoryfikatywnej.

2. Kompromisy definicyjne

Honoryfikatywność służy zarządzaniu parametrami środowiska komunikacyjnego, a przez to, w sensie najbardziej szerokim, osiągnięciu prawidłowości komunikacyjnej przekazu (Jabłoński, 2012, s. 79). Wykazuje ona cechy gier (stąd zastosowanie tu pojęcia gier honoryfikatywnych), niemniej grą ani zabawą w sensie ścisłym nie jest (tamże, s. 76–77), co dotyczy także rozpowszechnionego w źródłach polskich pojęcia „gry w grzeczność". Definicja „grzeczności" jako „gry" sprowadzającej się do „mówienia partnerowi różnych rzeczy [...] które w intencji mówiącego są dla partnera miłe" (Marcjanik, 1997, s. 7–8) ujawnia liczne ograniczenia (Jabłoński, 2012, s. 51 i nast.) Aby włączyć honoryfikatywność do klasycznego repertuaru gier i zabaw, z ich składnikami: *agon*, *alea*, *mimicry* oraz *ilinx* (Callois 1997, s. 21–33), być może należałoby go uzupełnić o dodatkowy

czynnik *ritus* (łac. ‘rytuał’), związany z przewidywalną realizacją ról społecznych i komunikacyjnych.

Rzeczywistość codzienna wymaga uproszczeń i kompromisów. Wygraną w piłkę nożną można sprowadzić do „strzelenia większej liczby bramek”. Jednak w przegranym przez reprezentację Polski z wynikiem 1:3 meczu z Urugwajem 14 listopada 2012 roku zawodnicy obu drużyn strzelili przecież po dwie bramki. Sprzeczność tę wyjaśnia fakt, że jeden z piłkarzy polskich strzelił bramkę samobójczą. Stanowi to akt nietrywialny, lecz możliwy do zinterpretowania w ramach zaawansowanych zasad gry. Podobnie reguły honoryfikatywności bywają upraszczane w terminach „grzeczności’ i „wyrażania szacunku”, mimo że dotyczy ona zjawisk znacznie bardziej złożonych.

3. Zaułki normatywności

Ze względu na odniesienie w tym tekście do postaci honoryfikatywnych neutralnych, warto wspomnieć także o zwodniczym wpływie normatywności na powszechne rozpoznanie zjawisk honoryfikatywnych. Honoryfikatywność neutralna nie oznacza bowiem niekontrolowanego zaniechania refleksji nad prawidłowym kształtem wypowiedzi. Tym bardziej neutralny charakter wypowiedzi omawianych niżej nie oznacza „niegrzeczności” ich nadawców.

Jak można się zorientować, stosunkowo powszechne odnoszenie zjawisk o charakterze honoryfikatywnym do zdroworozsądkowo pojmowanej „grzeczności” redukuje ich funkcjonowanie do wydzielonego świata zjawisk „grzecznych”. Odniesienie honoryfikatywności do rzeczywistej komunikacji wymaga rozpatrzenia całości zachowań językowych i społecznych, łącznie z ich skutkami. Dotyczy to także hipotetycznego formalnego użycia postaci wyszukanych, które nie zawsze musi wiązać się z szacunkiem lub mówieniem rzeczy miłych, tak jak w poniższych przykładach:

Jest pan aresztowany.
Ja do pana grzecznie mówię.
Niech mi pan głowy nie zawraca.

Pomimo powierzchniowego nacechowania pozytywnego, obecnego ze względu na użycie polskiego „grzecznego” zaimka osobowego *pan*, przykład pierwszy trudno powiązać z „wyrażaniem szacunku” lub z „grzecznością”. Przykład drugi stanowi otwartą groźbę, przykład trzeci zaś niesie deklarację jaskrawego odcięcia się nadawcy od odbiorcy.

Przypadek odmiennego wykorzystania kompetencji honoryfikatywnych obrazuje z kolei rzeczywisty (i z tego powodu tu przytaczany) dialog, w którym trudno doszukać się znamion „grzeczności" czy „szacunku", nie mówiąc już o wątpliwej jego estetyce:

A: Co k… porabiasz?
B: W ch… se k… lecę.

Pomimo braku wyszukania formalnego, dialog taki stanowi akt świadomej realizacji obligacji fatycznej dotyczącej rytualnego powitania znajomego – potencjalnego partnera interakcji. Oparte na odniesieniu do pojęć „szacunku" i „grzeczności" ujęcia honoryfikatywności zjawisk takich nie rozpoznają jako istotne, utożsamiając „grzeczność" z wyszukaniem formalnym przekazu.

4. Protokół a procedura

Rozróżnienie między zasobem konkretnych środków językowych a ich schematami użycia w kontekście sytuacyjnym odzwierciedla opozycja między pojęciami protokołu i procedury (Jabłoński, 2012, s. 115–118, 188–189). Można ją odnieść do rozróżnianych przez Della Hymesa postaci i wzorców mowy (Hymes, 1974, s. 51). Umożliwia to odniesienie kompetencji honoryfikatywnej do złożonego obrazu języka, ale i świata. W świecie takim nadawca i odbiorca podejmują aktywność komunikacyjną, licząc na jej określony efekt.

Polski zasób honoryfikatywny można opisać w ujęciu wąskim (przeważającym w literaturze przedmiotu), w terminach opozycji między użyciem zaimków *ty* i *pan / pani / państwo* oraz w odniesieniu do ograniczonej gamy środków leksykalnych, jakich nadawca może używać dla nadania wypowiedzi charakteru „grzecznego". Opis taki nie wykazuje właściwie różnic wobec powierzchownego ze współczesnej perspektywy, choć inspirującego w swoim czasie zestawienia postaci zaimków osobowych T i V (Brown, Gilman, 1960). Głębszy wgląd w polskie uwarunkowania protokolarne ujawnia jednak bogaty zestaw innych środków uprawdopodabniających osiągnięcie pożądanego efektu komunikacyjnego, w tym także modyfikacji „zerowej", w przypadkach dopuszczających takową.

W zamieszczonym niżej zestawieniu siedmiu triad wypowiedzi polskich wzajemnie generalnie odpowiadających sobie znaczeniowo podano, w stałej kolejności, wypowiedzi wyszukane honoryfikatywnie (człon a.), niewyszukane (nacechowane familiarnie, c.) oraz wypowiedzi o modyfikacji w postaci zero-

wej (b.)[1]. Jak łatwo zauważyć, właściwie we wszystkich przypadkach postać neutralną wypowiedzi (człon b.) można uznać za najbardziej odpowiadającą rzeczywistym wymogom honoryfikatywnym polskiego środowiska komunikacyjnego. Fakt ten również zdaje się umykać licznym ujęciom honoryfikatywności opartym na pojęciach „grzeczności" i „szacunku".

1a. Jeśli zapomnieli Państwo hasła, prosimy kliknąć tutaj.
1b. Tu można odzyskać zapomniane hasło.
1c. Zapomniałeś hasła? Kliknij tutaj.

2a. Wylogowali się Państwo.
2b. Nastąpiło wylogowanie.
2c. Wylogowałeś się. / Zostałeś wylogowany.

3a. Jeśli zamierzają Państwo kupić ten produkt...
3b. Inne polecane produkty.
3c. Jeśli zamierzasz kupić ten produkt, być może...

4a. Jesteśmy w Państwa komórce.
4b. Dostęp do usługi można uzyskać przez telefon komórkowy.
4c. Jesteśmy w Twojej komórce.

5a. Samodzielnie mogą Państwo wybrać rabat.
5b. Rabat można wybrać samodzielnie.
5c. Sam zdecyduj o swoim rabacie.

6a. Czy Państwa wiadomość nie wyświetla się prawidłowo?
6b. Jeśli treść wiadomości wyświetla się nieprawidłowo...
6c. Masz problem z wyświetleniem zawartości tego maila?

7a. Jeśli taśma będzie naruszona, odbierają Państwo przesyłkę na własną odpowiedzialność.
7b. Odbiór przesyłki z naruszoną taśmą następuje na odpowiedzialność adresata.
7c. Jeżeli taśma będzie naruszona, przesyłkę odbierasz na własną odpowiedzialność.

[1] Dokładne wzmiankowanie źródeł wypowiedzi typu c., które rzeczywiście pojawiły się w komunikacji, pominięto dla oszczędności miejsca i ze względu na znaczne rozpowszechnienie przypadków takiej modyfikacji w polskiej rzeczywistości komunikacyjnej. Wypowiedzi typów a. i b. zostały utworzone przez autora jako możliwe zastępniki uznawanych za zawierające modyfikację nadmiarową wypowiedzi typu c.

Interesujące, że dobór niezerowej postaci modyfikacji (a. lub c.) powodować może wzrost poziomu agresji przekazu, co najbardziej jaskrawo ujawnia się w elementach triady 7a.–c.

5. Osoba honoryfikatywna

Pojęcie osoby honoryfikatywnej sformułowane zostało w odniesieniu do języka japońskiego, znajduje ono jednak zastosowanie także w języku polskim. Koncepcja ta zakłada następujący kształt paradygmatu honoryfikatywnego:

- osoba PIERWSZA: nadawca oraz osoby i obiekty należące do jego kręgu (w ramach tzw. honoryfikatywności pozytywnej oznaczane niższą rangą honoryfikatywną);
- osoba DRUGA: odbiorca oraz osoby i obiekty należące do jego kręgu (w ramach tzw. honoryfikatywności pozytywnej oznaczane wyższą rangą honoryfikatywną);
- osoba TRZECIA: osoby i obiekty spoza powyższych grup (nie podlegają one nominalnie modyfikacji). (Kikuchi, 1997, s. 119).

Osoba trzecia, mimo że nominalnie wyłączona z modyfikacji honoryfikatywnej, stanowi konieczny składnik paradygmatu oraz kompetencji honoryfikatywnej. Pewne konteksty wymuszają wypowiedzi wyłącznie w postaci 3. osoby honoryfikatywnej. Modyfikacja z użyciem wykładników 1. lub 2. osoby honoryfikatywnej jest w takich wypadkach błędna.

Pierwszorzędnie uniknięcie nadmiernej i zbędnej modyfikacji nacechowanej (osoba 1. i 2.) ma miejsce w sytuacjach, gdy nacechowany kształt przekazu nie jest wymagany. Użycie drugorzędne dopuszcza możliwość (lub konieczność) uniknięcia modyfikacji w kontekstach niepewnych, gdy zachodzi rozbieżność w kształcie informacji kontekstowych dających możliwość podjęcia konkretnej decyzji modyfikacyjnej.

Jak już wskazano, w badaniach tak zwanej „grzeczności" zjawiska tu opisane stanowią szarą strefę. Zaniechania w tej dziedzinie aktywności językowej prowadzą do szczególnie dobitnych przykładów niezręczności komunikacyjnych, jakich przykłady podano w kolejnych sekcjach.

6. „Getto" komunikacyjne

W użyciu współczesnym polszczyzny niejednokrotnie stwierdzić można nieuprawnione wymuszenie familarności, przy jaskrawym zlekceważeniu wymogów gramatycznych języka polskiego (fragmenty wątpliwe ozna-

czono niżej przez pogrubienie, przy zachowaniu oryginalnej ich pisowni i interpunkcji):

> **Masz** LPG? **Będziesz miał** problemy. Idą duże zmiany (Onet, 2012a).
> **Szukasz** laptopa na studia? **Przeczytaj** to, **żebyś** nie **przepłacił** (Onet, 2012b).
> **Zamów** nasz bezpłatny katalog (Universitas, 2008).
> **Piłeś** i **kierowałeś**? **Jesteś** przestępcą (tablica zawieszona przy ruchliwym skrzyżowaniu).

Amatorski charakter cytowanych tekstów nie tłumaczy niezręczności stylistycznych, w tym także nieuprawnionego narzucenia męskoosobowej postaci czasownika wobec odbiorcy anonimowego. Wypowiedzi takie mogą funkcjonować wyłącznie w środowisku zamkniętym, zdominowanym przez nieświadomość rang honoryfikatywnych. Podobne zjawisko można zauważyć w przykładzie kolejnym, w którym nastąpiło nieoczekiwane wymuszenie familiarności w toku tekstu zawierającego – oczekiwaną i zwykłą w kontekście odbiorcy faktycznie bezosobowego – modyfikację w postaci zerowej.

> Nic nie stoi na przeszkodzie, by fotografie zmniejszyć, spakować i wysłać znajomemu albo udostępnić na przykład na Facebooku. **Chcesz je zmniejszać? Obrabiać?** I na to pozwolą wszystkie laptopy w dzisiejszej stawce, choć poszczególne modele wyraźnie różnią się wydajnością w takich zastosowaniach (Onet 2012b).

Można domyślać się, że sami autorzy cytowanych tekstów w codziennej aktywności komunikacyjnej nie wykorzystują pełni kompetencji językowych i honoryfikatywnych, o ile kompetencje te sami posiadają. Teksty z podobnymi błędami w modyfikacji honoryfikatywnej nie mogą funkcjonować w środowiskach wymagających modyfikacji bardziej zaawansowanej, w tym wobec odbiorcy bezosobowego. Zakres oddziaływania tekstu ogranicza się w ten sposób, zapewne wbrew intencjom autora, do swoistego „getta" komunikacyjnego.

7. Ja mówię „tobie", „ty" słuchasz mnie

Karykaturalne i niezmiennie niestandardowe w polszczyźnie uznanie klienta w interakcji o charakterze handlowym za równego rangą honoryfikatywną (choć zwykle upośledzonego pod względem posiadanej wiedzy) partnera komunikacyjnego dostawcy usług przejawia się w licznych uzusach współczesnych, spośród których niżej wybrano przykłady z komunikatów kierowanych do klientów sklepów jednej z sieci meblowych.

Witaj **Arkadiusz**
W ten weekend mamy specjalną ofertę dla klubowiczów IKEA FAMILY. **Odwiedź** nasze sklepy, a wszystko stanie się jaśniejsze.
Przyjdź, **sprawdź**, **skorzystaj** [bez podpisu] (wiadomość elektroniczna od firmy IKEA, 8 sierpnia 2011 roku)..

Przyda Ci się ta torba!
Twój czas jest dla nas ważny! (tablice informacyjne w sklepie IKEA w 2011 roku).

W wymienionych przykładach można było użyć modyfikacji zerowej. Być może to tłumacz komunikatu, sformułowanego pierwotnie w języku innym niż polski, popełnił błąd. Tłumacz jednak pozostaje użytkownikiem języka, co uprawnia traktowanie także tekstów docelowych powstałych w wyniku tłumaczenia jako przejawów (nie)kompetencji komunikacyjnej.

Czy we współczesnej polszczyźnie należy godzić się na niedbalstwo formulacyjne i komunikacyjne? Nawet jeśli odpowiedź na to pytanie pozostaje dla większości z użytkowników współczesnego języka polskiego obojętna, w licznych krajach, w których działa koncern IKEA, udało się zlokalizować odpowiednie komunikaty w środowiskach docelowych bez uciekania się do formulacyjnego niedbalstwa. Dowodzi tego kształt wielojęzycznych instrukcji montażu produktów koncernu, na których analizę brak tu miejsca.

8. Zamiast wniosków

Wobec opisywanych zjawisk językowych wysnuć by można obecną w zbiorowej świadomości użytkowników polszczyzny, a propagowaną także przez rodzime źródła o charakterze językoznawczym konkluzję, że w „młodym pokoleniu" ma miejsce „szerzenie się *ty* w kontakcie oficjalnym zamiast [...] *proszę pana, proszę pani, panią*" (Ożóg, 2005). W rzeczywistości wskazywane zjawiska wykazują charakter znacznie bardziej złożony.

O ile opozycja między postaciami modyfikacji T i V (*ty* i *pan*) ma charakter ściśle honoryfikatywny, o tyle przeciwstawienie postaci T i 0 (*ty* i *zero*) dotyka ontologii. Obraz rzeczywistości, w której na płaszczyźnie honoryfikatywnej rozpoznawany jest jedynie mówiący „ja" i słuchający „ty", trudno uznać za adekwatny. Dobór nieuprawnionej, nadmiarowej postaci modyfikacji honoryfikatywnej w pierwszej osobie honoryfikatywnej (zjawisko językowe) zdaje się wynikać ze zniekształconego postrzegania świata (zjawisko pozajęzykowe) przez użytkowników języka wykazujących wzmiankowane wyżej braki kompetencyjne. Przekłada się to na karykaturalny w istocie kształt pewnych wypowiedzi.

Opisanej zmianie językowej nie towarzyszy (jeszcze?) istotna przemiana polskich ról społecznych. Nawet gdy uznać, że dobór modyfikacji w osobie honoryfikatywnej 1. ma na celu zbliżenie stanowisk partnerów komunikacji, sukces takiego zabiegu pozostaje przecież iluzoryczny. Uproszczeniu, często nieuprawnionemu, ulega jedynie postać komunikatu. Jednocześnie pytanie o politykę językową i o kształtowanie wzorców modyfikacji (z uwzględnieniem nie tylko postaci osoby honoryfikatywnej 2., ale też 3.) pozostaje właściwie retoryczne we współczesnej polskiej rzeczywistości językowej. Rolę wzorca uprawiania polskich „gier honoryfikatywnych" przejmuje uzus masowy, najbardziej rozpowszechniony.

Jeśli wskazane zjawiska nie tylko obrazują wyizolowane przypadki, lecz stanowią znaczniki pewnego trendu, użytkownicy polszczyzny na pewno rozmawiać będą prościej. Wyniknie to jednak przede wszystkim z zaniedbania. Zarzucenie modyfikacji neutralnej (zjawiska pomijanego i niewidocznego w źródłach dotyczących „grzeczności", które nie ogarniają częstokroć – być może nie jest to ich celem – pełni rzeczywistości komunikacyjnej) to proces sztuczny, acz wywierający, podobnie jak wszelkie honoryfikatywne gry, wpływ zwrotny na jakość aktywności społecznej.

LITERATURA

Berger, P. L., Luckmann, T. (1983). *Społeczne tworzenie rzeczywistości* (tłum. J. Niżnik). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

Brown, R., Gilman, A. (1960). The Pronouns of Power and Solidarity. W: T. Sebeok (red.), *Style and Language* (s. 253–276). New York: MIT Press.

Caillois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Volumen.

Hymes, D. (1974). *Foundations in Sociolinguistics. An Ethnographic Approach*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Jabłoński, A. (2012). *Honoryfikatywność japońska. Semiotyka a pragmatyka*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Kikuchi, Y. (1997). *Keigo* [„Honoryfikatywność"]. Tōkyō: Kōdansha.

Marcjanik, M. (1997). *Polska grzeczność językowa*. Kielce: Wyższa Szkoła Pedagogiczna.

Ożóg, K. 2005. Model polskiej grzeczności językowej. W: *Język a kultura, 17*, 9–15.

ŹRÓDŁA PRZYKŁADÓW:

Onet, 2012a. *Masz LPG? Będziesz miał problemy. Idą duże zmiany.* Online: <http://moto.onet.pl/12976725,0,4,filmy.html?node=29#play>. Data dostępu: 26 października 2012.

Onet, 2012b. *Laptopy na każdą kieszeń*. Online: <http://pclab.pl/art49999-3.html> (artykuł w serwisie zewnętrznym, dostępny z portalu Onet.pl). Data dostępu: 4 listopada 2012.

Universitas, 2008. Reklama na przedostatniej stronie pozycji: J. Antas, *O kłamstwie i kłamaniu* (Kraków: Universitas).

dr Arkadiusz Jabłoński, adiunkt w Zakładzie Japonistyki, Katedra Orientalistyki, Wydział Neofilologii, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, yaboo@amu.edu.pl

Polskie gry honoryfikatywne. Czego nie widać?

Abstrakt

Powszechne wydaje się przekonanie, że w obecnej dobie polska honoryfikatywność ulega zbytniemu uproszczeniu. Proces ten zwykle rozpoznawany jest w terminach przechodzenia od sytuacji wyboru postaci T lub V do zaniechania wyboru na rzecz uproszczonej postaci T. Zjawisko to wydaje się jednak bardziej złożone. Niniejszy artykuł traktuje o niewidocznych a istotnych konsekwencjach współczesnych polskich decyzji honoryfikatywnych.

SŁOWA KLUCZOWE: *pragmatyka, grzeczność, honoryfikatywność, język polski, język japoński*

„Czym jest gra?” Uwagi o analogicznej wieloznaczności pojęcia gry. Kontekst nauk o zarządzaniu

JAN FRANCISZEK JACKO
Uniwersytet Jagielloński, Kraków

Abstract

Remarks concerning actual ambiguities
of the concept of games in management and in management theories

The study determines common meanings of the term ‘game’ in management and in management sciences. It has practical and theoretical goals. Its practical aim is to sensitize researchers to the current ambiguity of the term and to the need of controlling its ambiguity. The theoretical aim is to determine the theoretical methods of controlling this ambiguity by using the proposed typology of prototypes of games. The typology is based on the distinction among three main analogues (prototypes): parlour games, stage acting and play.

KEYWORDS: *game, strategy, game theory, management, managerial sciences, semiotics, ludology, philosophy of games*

Metafora gry w naukach o zarządzaniu pełni heurystyczne i naukotwórcze funkcje. Jest źródłem płodnych teoretycznie skojarzeń. Służy między innym opisowi, wyjaśnianiu i przewidywaniu dynamiki oraz natury procesów zarządzania. Ma jednak wadę polegającą na tym, że wprowadza do nauki pojęcie aktualnie na jej gruncie wieloznaczne. Termin „gra” może w naukach o zarządzaniu oznaczać

między innymi (a są to tylko przykłady) racjonalne zaangażowanie (Crozier, Freiberg, 1982), system zarządzania (Crozier, Freiberg, 1982; Pfeffer, Salancik, 1974, 1978), jego reguły (Juul, 2005), widowisko zarządzania (Elsbach, Kramer, 2003), role zarządcze (Goffman, 1959, 1963; Mangam, Overigton, 1987), procesy zarządzania (Malaby, 2007), sytuacje decyzyjne (Baylis i in., 2009; Kelly, 2003; Mahnken, 2009; Mintzberg, 2012; Neumann, Morgenstern, 1947; Ross, 2010), organizacje (Koźmiński, Latusek, 2011, s. 65–82) oraz strategie i taktyki (Baird, Gertner, Picker, 1994; Basu, 1994; Bell, 1991; Bicchieri, 1993; Binmore, 2005; Camerer, 2003; Danielson, 1998; Dixit, Nalebuff, 1991; Ginits, 2000; Jacko, 2009a, 2009b; Koons, 1992; McClennen, 1990; McMillan, 1991; Neumann, Morgenstern, 1947; Sigmund, 1993; Young, 1998; Watson, 2005).

Niniejszy tekst jest próbą określenia i uporządkowania typowych znaczeń terminu „gra", jaki ma on w zarządzaniu i naukach o zarządzaniu. Studium ma cel praktyczny i teoretyczny. Celem praktycznym jest uwrażliwienie badaczy na aktualną wieloznaczność tego terminu i potrzebę jej kontrolowania. Celem teoretycznym jest określenie metody spełniania tej potrzeby przez wykorzystanie zaproponowanej w pracy typologii znaczeń i metody definiowania przez analogię. Typologia opiera się na wyróżnieniu trzech analogatów głównych (prototypów) gry: gier towarzyskich, gry aktorskiej i zabawy.

Ustalenia historyczno-kulturowe wskazują na sakralno-ludyczną proweniencję gry np. rzymskie (łac.) *ludi votivi*, która jest starsza niż jej teoretyczne ujęcia. (Callois, 1997; Huizinga, 1955). Praca nie będzie sięgać tak daleko. Ograniczy się do analizy pojęcia gry w zarządzaniu i w naukach o zarządzaniu. Nie będzie się w niej referować teorii, koncepcji, typologii i klasyfikacji gier w zarządzaniu, gdyż te zostały już przynajmniej częściowo opracowane[1]. Jej zadaniem jest wykonanie kroku myślowego, który jest logicznie wcześniejszy względem nich. Ma ona określić pojęcie gry stanowiące domyślne założenie powyższych teorii, koncepcji, typologii i klasyfikacji.

Nie będzie się tu rozstrzygać tego, które z rozpatrywanych pojęć gry jest „prawdziwe" lub w jakimś sensie „obowiązujące", gdyż ta sprawa jest zależna od konwencji językowych przypisujących terminowi „gra" to lub inne znaczenie. Praca ma charakter analityczny i semiotyczny. Nie będzie się w niej rozstrzygać problemów ontologicznych, co nie znaczy, że praca nie daje wiedzy o grach. Desygnat odzwierciedla się w pojęciu, które go dotyczy. Analiza związków zachodzących między znaczeniami „gry" odsłoni niektóre ogólne właściwości gier.

---

[1] Zarys teorii i przegląd literatury dotyczącej typologii i koncepcji gier w zarządzaniu można znaleźć między innymi w: Bugdol, 2007; Camerer, 2003; Koźmiński, Latusek, 2011, s. 65–82; Koźmiński, Zawiślak, 1982; McMillan, 1991; Neumann, Morgenstern, 1947; Sigmund, 1993.

1. Uzasadnienie tematu

Niniejsze studium jest adresowane głównie do badaczy gier, gdyż ci potrzebują takiej definicji przedmiotu swych badań, która otwiera a nie zamyka perspektywy badawcze. Jeśli przez definicją regulującą lub projektującą przyjmuje się za obowiązujące znaczenie danego terminu, jaki ma on w określonym kontekście, a inne znaczenia i konteksty jego użycia się ignoruje lub marginalizuje, to takie praktyki nazywać się tu będzie „zawłaszczaniem terminu dla kontekstu jego użycia". Przykładowo w koncepcjach inspirowanych teorią Ervinga Goffmana zdarza się traktowanie gry aktorskiej tak, jakby była głównym analogatem terminu „gra". Nieco inaczej zawłaszczany jest termin „gra" w semiotyce, gdy kojarzy się go z „grami językowymi" w sensie, jaki nadał temu określeniu Ludwig Wittgenstein (w drugim okresie swojej twórczości). (Wittgenstein 2000). W matematycznej teorii gier termin „gra" może być zawłaszczany przez zawężenie jego zakresu do gier strategicznych (co wyklucza z obszaru badań gry zręcznościowe i losowe) lub wieloosobowych (co wyklucza gry, w których bierze udział jeden gracz), choć sami przedstawiciele tego nurtu zdają sobie sprawę, że takie ograniczenie jest sztuczne i nie odpowiada sposobowi użycia tego terminu w Teorii Gier (Por. Kelly 2003; Ross 2010). W ludologii, teorii gier narracyjnych, glottologii może dojść do zawłaszczenia terminu „gra" przez utożsamienie gry z zabawą, co może się wyrażać na przykład założeniem, że gry „muszą" opierać się na umownych i celowo wytworzonych przez człowieka regułach oraz służyć rozrywce, co wyklucza poza obszar badań te aspekty gry, które nie są umowne lub celowo wytworzone przez człowieka oraz gry, które nie bawią i nie powstały po to, by bawić.

Zawłaszczanie terminu „gra" bywa twórcze i inspirujące. Pozwala skoncentrować badania na określonym typie gier i dokładniej go przebadać. Metafora teatru, koncepcja gier językowych lub badania gier towarzyskich i ludologii przyczyniły się do powiększenia naukowej wiedzy o ludzkich zachowaniach. Zawłaszczanie kluczowych terminów w nauce może też być dla niej destruktywne, gdy prowadzi do dogmatycznego (pozbawionego należytego uzasadnienia) wykluczania z obszaru badań tego, co nie mieści się w przyjętej arbitralnie definicji. Wtedy tworzy ona „prokrustowe łoże", na którym preparuje się przedmiot badań w sposób, który go fałszuje. Zwykle to jest przypadek błędu *pars pro toto* w definiowaniu, który może skutkować rugowaniem z nauki nowych ujęć przez ograniczenie obszaru badań do tego, który już został przebadany, co skutkuje praktyką odtwórczych i naśladowniczych względem jakiejś tradycji ujęć. Wskazany tu błąd może też prowadzić do dogmatycznego kontestowania wcześniejszego dorobku nauki w jakiejś dziedzinie, do wtórnych odkryć (wtedy w wyniku niewiedzy za odkrycie uważa się coś, co było już wcześniej

odkryte) lub do degeneracji nauki (gdy nowe ujęcia zyskują popularność mimo, że są gorsze od starszych, które nie są znane). (Feyerabend, 2001; Lakatos, 1995; Popper, 2002).

Jednym ze sposobów uniknięcia wskazanego błędu jest takie określenie przedmiotu badań, które uwzględnia różnorodność zjawisk do niego należących. Jeśli są nim gry w zarządzaniu, to należy wziąć pod uwagę pola skojarzeń wyznaczone analogiczną wieloznacznością terminu „gra", a zwłaszcza podobieństwem zachodzącym między jego desygnatami.

2. Metoda

Praca korzysta z metody analogii w definiowaniu, co ma uzasadnienie w naturze pojęcia gry. Jak to zostanie pokazane, jest ono aktualnie wieloznaczne i jest to wieloznaczność analogiczna[2]. Problem analogicznej wieloznaczności pojęcia gry nie jest nowy. Pojawia się między innymi w *Dociekaniach filozoficznych* Ludwiga Wittgensteina (2000, s. 52). Nie jest nowym też wykorzystywanie analogii w definiowaniu gier. Wspomniany filozof pokazuje, że desygnaty terminu „gra" łączy „podobieństwo rodzinne" (Wittgenstein, 2000, s. 50–51). To określenie nawiązuje do teorii analogii (Wittgenstein, 2000, s. 55–56; Wołos, 2002).

Analogia jest relacją podobieństwa między analogatami. Analogatem może być wszystko, w czym można dopatrzyć się podobieństwa do czegoś innego (np. substancja, cecha, proces, zjawisko, relacja, funkcja itd.) Należy odróżnić analogię od rozumowania przez analogię. Wnioskowanie (rozumowanie) metodą analogii (przez analogię) polega na (odpowiednio uzasadnionym i kontrolowanym) przechodzeniu od twierdzeń dotyczących tego, że analogaty są podobne w jednym aspekcie do twierdzeń o tym, że są podobne w innym aspekcie. Definiowanie przez analogię może polegać na wykorzystaniu wiedzy o podobieństwach zachodzących między nimi do ich określenia. Na przykład: Wpierw dokładniej określa się reprezentatywny desygnat nazwy (zwany analogatem głównym lub prototypem), potem podobieństwo zachodzące między

[2] Należy odróżnić wieloznaczność akcydentalną od wieloznaczności analogicznej. Analogiczna wieloznaczność terminu polega na tym, że ma on kilka znaczeń, każde z nich wyznacza nieco inny zakres obiektów, ale zachodzi między nimi analogia, to jest – obiekty każdego z tych zakresów są podobne pod jakimś względem do obiektów należących do pozostałych zakresów i to właśnie podobieństwo decyduje o tym, że są one desygnatami tego terminu. Przykładowo między desygnatami terminu „połowa" zachodzi taka właśnie analogia. Na przykład, gdy mowa o połowie chleba, połowie drogi i połowie liczby. Są one do siebie podobne pod względem proporcji, jaka zachodzi między tym, co one oznaczają, a całością, do której to coś należy. Między zakresami terminów wieloznacznych akcydentalnie nie zachodzi wskazane wyżej podobieństwo.

nim a pozostałymi jej desygnatami (będzie się je określać mianem „analogatów pochodnych"), następnie uogólnia się charakterystykę analogatu głównego na pozostałe desygnaty ze względu na wskazane podobieństwo. Metoda działa pod warunkiem, że dobrze znany jest analogat główny i podobieństwo, o którym tu mowa (Bartha, 2013; Itkonen, 2005; Krąpiec, 1979; Langacker, 1987; Turney, 2006; Turney, Littman, 2005).

Zarys teorii analogii znaleźć można już w badaniach Platona i Arystotelesa. Potem dokładniej ją opracowano w ramach scholastycznej logiki. Dziś jest wykorzystywana na przykład w semiotyce, ontologii i w metodologii nauki (Bartha, 2013; Hills, 2012). Przeciw tej metodzie można przytaczać między innymi argumenty metafizyczne, które podważają realność analogii, epistemologiczne, które kwestionują możliwość jej poznania oraz metodologiczne, które wskazują na zawodność wnioskowań analogicznych. Te argumenty były opracowane już w średniowieczu, w ramach scholastyki (m.in. przez Williama Ockhama). Współcześnie podobne zarzuty są stawiane na przykład w ramach pozytywizmu i neopozytywizmu. Jednak ze względu na jej naukową płodność już w ramach filozofii analitycznej i krytycznego neopozytywizmu, na przykład w analizach metod indukcyjnych Rudolfa Carnapa i Karla Poppera, została doceniona i jest wykorzystywana. (Bartha, 2013; Biela, 1989; Bocheński, 1993; Carnap, 1963; Itkonen, 2005; Langacker, 1987; Popper, 2020; Turney, 2006; Turney, Littman, 2005). Zaś we współczesnym językoznawstwie ma miejsce jakby renesans teorii analogii (choć zwykle pod innymi nazwami i bez nawiązania do antycznej i średniowiecznej genealogii pomysłów), między innymi w kontekście teorii semiozy, prototypu, metafor i gier językowych (Hills, 2012; Kleiber, 1990; Lakoff, Johnson, 1988; Perelman, 1971; Sebeok, 2001; Wittgenstein, 2000; Wolak, 2005).

Relacja podobieństwa jest symetryczna, więc nie przesądza o tym, który analogat uznać należy za główny. Decyduje o tym konwencja i poznawcza kompetencja ludzi. Zwykle analogatem głównym jest ten desygnat pojęcia, który jest dobrzej znany lub za taki uważany, na przykład dostępny w bezpośrednim doświadczeniu lub gruntowniej przebadany przez naukę, w ramach której funkcjonuje to pojęcie. Odróżnienie analogatu głównego od analogatów pochodnych może się zmieniać w ramach tej samej analogii w zależności od rozwoju nauki i tego, kto jej używa i jakim kontekście. Przykładowo w Teorii Gier[3] analogatem głównym pojęcia gry były wpierw gry towarzyskie, gdyż została opracowana

[3] Teorię Gier pisze się tu wielkimi literami, by zaznaczyć, że chodzi o nazwę własną matematycznej teorii gier, i odróżnić ją od teorii gier rozumianych jako określenie ogólne obejmujące różne teorie dotyczące gier. Za twórców Teorii Gier uważa się m.in. Johna von Neumanna i Oscara Morgensterna. Teoria Gier znalazła zastosowanie m.in. w ekonomii (John Nash, Reinhard Selten i John Harsanyi), modelach przetargów (Wiliam Vickerey oraz John Mirrlees), w naukach społecznych i mikroekonomii (Thomas Schelling, Robert Neumann oraz Leonid Hurwicz, Eric Maskin i Roger Myerson).

w pierwszej połowie XX wieku, jako matematyczna metoda podejmowania decyzji w tych grach. Potem Teorię Gier zaczęto wykorzystywać w dziedzinach podobnych do gier towarzyskich. Wtedy analogatami pochodnymi pojęcia gry były zjawiska podobne do gier towarzyskich – sytuacje decyzyjne („dylematy"), strategie podejmowania decyzji i in. (Baird, Gertner, Picker, 1994; Basu, 1994; Bell, 1991; Bicchieri, 1993; Binmore, 2005; Camerer, 2003; Danielson, 1998; Dixit, Nalebuff, 1991; Ginits, 2000; Koons, 1992; McClennen, 1990; Neumann, Morgenstern, 1947; Sigmund, 1993; Young, 1998; Watson, 2005). Po pewnym czasie analogaty pochodne zostały przebadane na tyle gruntownie, że w niektórych kontekstach mogły zacząć pełnić rolę analogatu głównego. Zmiana analogatu głównego może pociągać za sobą zmianę zakresu pojęcia. Na przykład, jeśli w jakimś kontekście rolę analogatu głównego gry zaczną pełnić strategie i taktyki działania, a nie gry towarzyskie, to zakres pojęcia gry mogą zacząć wyznaczać nowe relacje podobieństwa (których nie było w analogii do gier towarzyskich). (Jacko, 2009b). Tego rodzaju proces sprawia, że zakres pojęć może ewoluować, gdyż analogie tworzą łańcuchy, gdzie każdy nowy analogat jest nieco inny od pozostałych, więc niesie nowe podobieństwa, które mogą wyznaczać częściowo nowe zakresy pojęć (są one analogicznie wieloznaczne). Przyjęcie, że te a nie inne zjawiska są analogatami głównymi gry jest propozycją. Pełni ono tu rolę hipotezy wyjaśniającej i nie będzie się jej uzasadniać.

3. Gry towarzyskie

Teoria Gier mocno oddziałała na nauki o zarządzaniu, dlatego też w nich miała miejsce wskazana wyżej ewolucja zakresu pojęcia gry od gier towarzyskich do innych dziedzin i zjawisk. Jeśli przyjąć, że gry towarzyskie (a) służą rozrywce, (b) są określone regułami, które (c) tworzą mniej lub bardziej uporządkowany system i (d) pozwalają odróżnić sukces (wygraną) od porażki (przegranej) w grze, to każda z tych cech lub ich kombinacje wyznacza możliwe podobieństwa do innych zjawisk, które nie są grami towarzyskimi, ale są grami nazywane w sensie analogicznym, to jest ze względu na podobieństwo do gier towarzyskich. Ze względu na to podobieństwo grami można nazywać między racjonalne zaangażowanie (Crozier, Freiberg, 1982), system zarządzania (Crozier, Freiberg, 1982; Pfeffer, Salancik, 1974, 1978), jego reguły (Juul, 2005), role zarządcze (Goffman, 1959, 1963; Mangam, Overigton, 1987), procesy zarządzania (Malaby, 2007), interakcje społeczne (Kozina, 2012; Malaby, 2007; Roszkowska, 2011), sytuacje decyzyjne (Baylis i in., 2009; Kelly, 2003; Mahnken, 2009; Mintzberg, 2012; Neumann, Morgenstern, 1947; Ross, 2010), organizacje (Koźmiński, Latusek, 2011, s. 65–82), strategie i taktyki (Baird, Gertner, Picker, 1994; Basu, 1994;

Bell, 1991; Bicchieri, 1993; Binmore, 2005; Camerer, 2003; Danielson, 1998; Dixit, Nalebuff, 1991; Ginits, 2000; Jacko, 2009a, 2009b; Koons, 1992; McClennen, 1990; McMillan, 1991; Neumann, Morgenstern, 1947; Sigmund, 1993; Young, 1998; Watson, 2005) oraz zabawy i rozrywkę (Callois, 1997; Huzinga, 1938).

Poniższa tabela wskazuje przykładowe desygnaty „gry" i ich przykładowe podobieństwo do gier towarzyskich. Litery a, b, c, d oznaczają części powyższej definicji gier towarzyskich. Każda z nich wyznacza warunki gry.

Tabela 1. Desygnaty „gry" i ich podobieństwo do gier towarzyskich

Desygnaty „gry"	Podobieństwo do gier towarzyskich
Racjonalne zaangażowanie	b, c, d
System	b, c
Reguły systemu	b
Procesy, dziedziny zaangażowań	o ile spełniają warunek b
Interakcje społeczne	b
Zabawa i rozrywka	a
Strategie i taktyki	b, c, d
Organizacje	b, c
Sytuacje decyzyjne („dylematy" Teorii Gier)	b, d

Źródło: opracowanie własne.

Wskazane tu przykłady desygnatów i podobieństw nie wyczerpują wszystkich możliwości. Analogiczną wieloznaczność można rozbudowywać, włączając w zakres „gry" nowe analogaty podobne do gier towarzyskich. Desygnaty „gry" mogą być podobne do gier towarzyskich też pod innymi względami niż tu wskazano. Wskazano tu tylko te warunki, które w myśl konwencji językowej założonej wprost lub domyślnie we wskazanych wyżej źródłach pozwalają nazywać grami zjawiska podobne do gier towarzyskich.

Powyższe zestawienie zakłada domyślne przesłanki, których nie będzie się tu analizować. Należy jednak podkreślić, że założona definicja gier towarzyskich i wskazanych wyżej desygnatów „gry" oraz ich teoria wpływa na to, jak określone jest podobieństwo między nimi zachodzące. Na przykład jeśli ograniczyć zakres pojęcia „gry towarzyskie" wyłącznie do gier o sumie zerowej, zmieni się sens warunku d, jeśli przyjąć, że gry towarzyskie opierają się wyłącznie na konwencjonalnych regułach, to zmieni się rozumienie warunku b, etc.

Założona definicja i teoria wskazanych tu desygnatów może wpłynąć na sposób określenia ich podobieństwa do gier towarzyskich. Przykładowo teoria racjonalności decyzji i działania wpłynie na to, jak należy rozumieć

warunek b, c, d. Podobnie sposób rozumienia sytuacji decyzyjnej przesądzi o tym, jakie podobieństwo zachodzi między nią a grami towarzyskimi. W powyższych kontekstach rozumie się ją jako „dylemat" w sensie, w jakim ten termin funkcjonuje w Teorii Gier. Oznacza on okoliczności, które umożliwiają i wymuszają decyzje, na przykład „dylemat więźnia", „dylemat podróżnika" i inne. Dylematy znajdują rozwiązanie, gdy uda się opracować dla nich algorytm podejmowania decyzji. Dlatego domyślnie przyjmuje się, że są jakieś reguły określające możliwości wyboru oraz cel i sukces decyzji, przez co dylematy są podobne do gier towarzyskich. Zakłada się tu jakąś racjonalność motywacji, tak jak na przykład w niektórych koncepcjach psychologii (Kozielecki, 1995; Sigmund, 1993), teoriach zarządzania (Kotarbiński, 1965; Weber, 1985) i komunikacji (Gellner, 1992; Habermas, 1999). Założona koncepcja racjonalności wpłynie na interpretację warunków b i d, może też wymagać od sytuacji decyzyjnych spełnienia warunku c (Baylis i in., 2009; Kelly, 2003; Mahnkein, 2009; Mintzberg, 2012; Neumann, Morgenstern, 1947; Ross, 2010). Jeśli jednak sytuację decyzyjną rozumieć jako każdą sytuację, w której podejmowana jest jakaś (racjonalna lub nieracjonalna) decyzja, to znika podobieństwo pod względem warunku b i d.

4. Gra aktorska

Analogat głównym gry w zarządzaniu i naukach zarządzaniu może być zaczerpnięty ze sztuki. Na przykład w koncepcji ról zarządczych i organizacyjnych analogatem głównym jest gra aktorska. Polega ona na (a) wyrażaniu jakiejś roli, według (b) jakiegoś scenariusza, (c) w trakcie jakiegoś widowiska (d) dla jakiejś widowni.

Do tak rozumianej gry należą reguły (kody, skrypty, scenariusze) określające wzorcowy wygląd (syntaktyczne), sens (semantyczne) i funkcje (pragmatyczne) zachowań. Scenariusz nie musi wyznaczać dokładnie zachowań gracza. Może określać ramy dla improwizacji. Wskazane tu rozumienie gry może przyjmować warianty zależne od dziedziny sztuki, w której gra się pojawia. Na przykład gra na instrumencie jest podobna do gry aktorskiej, gdy polega na odtwarzaniu tego, co jest zapisane w nutach lub na improwizacji w ramach przyjętej harmonii. Wirtuozeria gry polega na opanowaniu jej reguł. W zarządzaniu wirtuozeria to profesjonalizm, kompetentność, fachowość itp.

Swoiste dla gry aktorskiej jest to, że działanie według scenariusza prowadzi do wyrażenia roli. Rola to jest tożsamość, którą przyjmuje aktor w trakcie gry. Nie jest to jego własna tożsamość (choć w nietypowych przypadkach aktor może grać sam siebie). Podobne pod tym względem są funkcje zarząd-

cze i organizacyjne polegające na pełnieniu ról społecznych i organizacyjnych. Ze względu na przyjmowanie roli w grze, grą można nazwać też zachowania kłamliwe, polegające na udawaniu i mające na celu wprowadzenie kogoś w błąd (Bugdol, 2007; Gaut, 2010; Goffman, 1959, 1963; Mintzberg, 1994).

Teatr wymaga scenarzysty, reżysera, aktora i widza. Każdy z nich pełni nieco inną rolę w powstaniu spektaklu. Podobne elementy pojawiają się w zarządzaniu, które jest jakimś widowiskiem (Elsbach, Kramer, 2003). Rolę scenarzysty pełnią osoby i grupy osób (np. zarząd firmy), które określają reguły gry i ją planują, na przykład powołują do istnienia organizację, podejmują decyzje określające jej misję, wizję, cele, zasady. Rolę reżysera pełnią w grach osoby odpowiedzialne za ich przebieg. W zarządzaniu polega ona na organizowaniu, motywowaniu i kontrolowaniu. Rolę aktora pełnią osobowe i organizacyjne pomioty zarządzania. Gry mają w sobie element widowiskowy, bo istnieją dzięki temu, że jest ktoś, kto je rozumie i tym samym określa ich sens. Na przykład klient, konsument, odbiorca usług, partner w zarządzaniu pełnią rolę podobną do widza w widowisku, gdy interpretują oni zachowanie „aktorów". Nawet „zarządzanie sobą" może być rozpatrywane, jako „teatr wewnętrzny", w którym aktorem i widzem jest ta sama osoba, która interpretuje swe własne zachowanie (Bugdol, 2007; Drucker, 2011; Gaut, 2010, s. 244–307; Goffman, 1959, 1963; Mintzberg, 1994).

5. Zabawa i rozrywka

W kontekście ludologii analogatem głównym gry jest rozrywka (zabawa). (Callois 1997; Huizinga 1955). Można ją rozumieć funkcjonalnie, jako bawienie lub bawienie się, albo rzeczowo, jako to, co te funkcje pełni. W języku potocznym funkcjonuje odróżnienie zabawy i rozrywki od gry we wcześniej określonych (część 4. i 5.) sensach. Dlatego powiemy, że gra staje się zabawą, gdy bawi, ale nie przestaje być grą, gdy tego nie robi. Gry zwykle bawią, ale są też gry, które tego nie robią – nikogo nie bawią (na przykład, gdy nudzą graczy) i nie powstały po to, by bawić (na przykład symulacje bojowego treningu żołnierzy). Bawić mogą też sytuacje i aktywności niebędące grami (Binmore, 2005; Wittgenstein, 2000, s. 50).

Johan Huizinga wskazuje m.in. następujące cechy zabawy: (a) Zabawa jest swobodnym działaniem, (b) może całkowicie zaabsorbować grającego, (c) jest bezinteresowna: cele, którym służy, znajdują się poza granicami bezpośrednio materialnych interesów bądź też indywidualnego zaspokajania życiowych konieczności, rozgrywa się w obrębie określonych granic czasu i przestrzeni, jest powtarzalna, tworzy własny porządek i ład, jej zasady obowiązują, oczarowuje itd. (Huizinga 1955).

W tym ujęciu można odróżnić aktualnie pełnioną funkcję zabawy od jej funkcji potencjalnej i przyjąć, że nawet jeśli nie wszystkie gry aktualnie bawią, to wszystkie mogą bawić. Takie rozwiązanie jednak jest zbyt szerokie, bo obejmie wszystkie zaangażowania. Wszak każde z nich, nawet najbardziej nieprzyjemne lub groźne, może bawić kogoś, kto przyjmie odpowiednią do tego postawę[4].

Obiecującą perspektywę pozwalającą na wykorzystanie ludologii w naukach o zarządzaniu dają podejścia nawiązujące do filozofii utylitaryzmu i pragmatyzmu, które kojarzą sukces w grze z satysfakcją. Subiektywistyczne teorie kojarzą ją z wypadkową przyjemnych i nieprzyjemnych doznań lub poczuciem osiągnięcia zamierzonego celu. Bardziej obiektywistyczne teorie satysfakcji określają ją jako osiągnięcie zamierzonego lub wyznaczonego naturą człowieka (ang. *well-being*) celu. W tym kontekście zabawę i rozrywkę rozumianą funkcjonalnie można rozpatrywać jako pewnego rodzaju sukces w grze.

Powyższe podejście wymaga dokładniejszego określenia satysfakcji, jaka wiąże się z zabawą. Intuicyjnie – zabawa to jest jakieś przeżycie. Nie każde przyjemne doznanie jest zabawą. Zabawa może wywoływać nieprzyjemne przeżycia, np. stres. Swoista dla zabawy jest postawa, w której ceni się wykonywaną właśnie czynność ze względu na nią samą. Zabawą są te czynności, które wykonuje się „dla samego ich robienia". Tak rozumiana zabawa może wiązać się z grą, gdy ktoś bierze udział w grze „dla zabawy", a nie po to, by osiągnąć coś, co wykracza poza grę. Wtedy gra staje się zabawą. Tak rozumiane zabawy mogą być pożyteczne lub nie. Gracz (osoba, która bierze udział w grze) może o tym wiedzieć i kierować się tym, ale w trakcie zabawy jego zainteresowanie skupia się na tym, co należy do gry.

Porównanie zarządzania do tak rozumianej zabawy otwiera interesującą perspektywę badawczą, bo wskazuje na estetyczne aspekty i wartości zarządzania. Doświadczamy ich na przykład wtedy, gdy dobrze wykonana praca budzi upodobanie niezależnie od tego, czy ktoś inny ją ceni lub gdy udział w procesie zarządzania daje satysfakcję bez względu na korzyści, jakie z tego płyną. Na powyższym zjawisku opiera się teoria i taktyki gamifikacji (od ang. *gamification* – ugrowienie, grywalizacja) polegające na wykorzystaniu emocji typowych dla zaangażowania w gry (fabularne, komputerowe itp.) do modyfikowania zachowań ludzi w sytuacjach niebędących grami, na przykład w celu wzmocnienia motywacji do wykonania zadań. Technika bazuje na przyjemności, jaka płynie z pokonywania kolejnych osiągalnych wyzwań, rywalizacji, współpracy itp.

[4] Krytykę powyższego podejścia przeprowadził m.in. Roger Callois (1997).

5. Zakończenie. Dynamika analogii

Praca niniejsza nie jest krytyką zawłaszczania terminu „gra", gdyż i ona na swój sposób ten termin zawłaszcza, ale robi to w sposób niedogmatyczny, gdyż rozpatruje różne sposoby rozumienia gry. Metoda analogii do pewnego stopnia chroni przed błędem *pars pro toto* przez trzy związane z nią domyślne założenia. Po pierwsze przyjmuje się tu, że względnym jest to, który desygnat „gry" uznaje się za jej prototyp (analogat główny pojęcia). Metoda pozwala dostrzec kompatybilność różnych ujęć gry w zależności od tego, co uznać za jej analogat główny. Po drugie – metoda analogii pokazuje, jak szczegółowe definicje gier wypełniają ogólną ich definicję założeniami dotyczącymi specyfiki reguł i dziedzin nimi regulowanych, więc zaproponowane tu ujęcie jest otwarte na różnorodne uszczegółowienia. Po trzecie, metoda analogii jest antydogmatyczna, bo niesie domyślny postulat odpowiedniego uzasadnienia tych założeń na gruncie nauki, w której funkcjonuje (Bartha, 2013. Itkonen, 2005; Langacker, 1987; Turney, 2006; Turney, Littman, 2005).

Metoda analogii w definiowaniu działa podobnie jak urządzenia optyczne pozwalające na przybliżanie i oddalanie obrazu. Im bardziej szczegółowa definicja tym więcej założeń określających specyfikę gry należy w niej uwzględnić. Przy „przybliżaniu obrazu" metodą analogii należy brać pod uwagę szczegółową charakterystykę gier, które ma się na myśli. Na przykład definicja gier towarzyskich wymaga przyjęcia, że opierają się na konwencjonalnych regułach i służą rozrywce; definicja gier w zarządzaniu wymaga założenia, że służą one celom zarządzania (funkcjom zarządczym), na przykład planowaniu, motywowaniu, organizowaniu i kontrolowaniu procesów zarządzania.

Im bardziej ogólna definicja, tym mniej pasuje do konkretnych przypadków. Przy „oddalaniu obrazu" tą metodą – analogia może znacznie odbiec od typowego i potocznego znaczenia. Na przykład pojęcie gry objąć może nieosobowe procesy, funkcjonowanie programów komputerowych, zachowanie żywych organizmów i niektóre procesy nieożywionej przyrody, o ile przypisuje się im jakąś celowość i uznaje się, że są kierowane systemem reguł. Tak szerokie pojęcie gry nie odpowiada intuicyjnemu jej rozumieniu. Warto jednak o nim pamiętać, bo wyznacza on granice obszaru objętego analogią, o której była mowa w niniejszej pracy.

Definicja gry nie musi i nie powinna obejmować pełnej charakterystyki gry. Nie musi, bo w definicji wystarczy podać niezbędne minimum cech, które jest wystarczające, by odróżnić grę od tego, co nią nie jest. Nie powinna, bo zjawisko gier dynamicznie się zmienia, a zbyt szczegółowa definicja może prowadzić do dogmatycznego zawłaszczenia pojęcia gry, o czym była już mowa.

Takie postawienie sprawy nie jest unikiem. To konstatacja stanu rzeczy, z którym mamy do czynienia w logicznych badaniach dotyczących pojęć, które są dynamiczne. Możliwe są uszczegółowienia analogii, o których była tu mowa, których nie omówiono i których omówić nie sposób, bo jest ich zbyt dużo i są zbyt różnorodne. Wyniki przeprowadzonych tu badań są też tymczasowe w tym sensie, że powstają i będą powstawać nowe gry ujawniające nieznane wcześniej możliwości gry, których nie było „widać", póki nie zostały zrealizowane.

LITERATURA

Baird, D., Gertner, R., Picker, R. (1994). *Game Theory and the Law*. Cambridge: MA, Harvard University Press.

Bartha, P. (2013). Analogy and analogical reasoning. W: *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (red. E. N. Zalta). Online: <http://plato.stanford.edu/archives/fall2013/entries/reasoning-analogy/>.

Basu, K. (1994). The traveler's dilemma: Paradoxes of rationality in Game Theory. *American Economic Review*, *84*(2), 391–395.

Baylis, J., Wrtitz, J., Gray, C. S. (red.) (2007). *Strategia we współczesnym świecie* (tłum. W. Nowicki). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Bell, W. (1991). *Searching Behaviour*. London: Chapman and Hall.

Bertalanffy, L. von (1968). *General System Theory. Foundations, Development, Applications*. New York: Braziller.

Bicchieri, C. (1993). *Rationality and Coordination*. Cambridge: Cambridge University Press.

Biela, A. (1989) *Analogia w nauce*. Warszawa: IW PAX.

Binmore, K. (2005). *Fun and Games*. Second edition. Oxford: Oxford University Press.

Bocheński, J. M. (1993) O analogii (tłum. T. Basznik) W: *Logika i filozofia*. Warszawa: WN PWN; 50–78.

Bugdol, M.(2007). *Gry i zachowania nieetyczne w organizacji*. Warszawa: Difin.

Callois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Wolumen.

Camerer, C. (2003). *Behavioral Game Theory: Experiments in Strategic Interaction*. Princeton: Princeton University Press.

Carnap, R. (1963).Variety, analogy, and periodicity in inductive logic. *Philosophy of Science*, *30* (3), 222–227.

Crozier, M., Freiberg E. (1982). *Człowiek i system. Ograniczenia działania zespołowego* (tłum. K. Bolesta-Kukułka). Warszawa: PWN.

Danielson, P. (red.). (1998). *Modeling Rationality, Morality and Evolution*. Oxford: Oxford University Press.

Dixit A., Nalebuff B. (1991). *Thinking Strategically*. New York: Norton.

Dolman, A. M. (2003). Cooperation, psychological game theory, and limitations of rationality in social interaction. *Behavioral and Brain Sciences*, *26*, 139–198.

Drucker, P. F. (2011). *O zarządzaniu, społeczeństwie i gospodarce* (tłum. D. Bakałarz). Warszawa: MT Biznes

Elsbach, K. D., Kramer, R. M. (2003). Accessing creativity n Hollywood pitch meeting: Evidence for a dual-process model for creativity judgments. *Academy of Management Journal*, *46*, 286–294.

Fayol, H. (1917). *Administration industrielle et générale; prévoyance, organisation, commandement, coordination, controle*. Paris: H. Dunod et E. Pinat.

Feyerabend, P. K. (2001). *Przeciw metodzie* (tłum. S. Wiertlewski). Wrocław: Siedmioróg.

Gaut, B. (2010). *A Philosophy of Cinematic Art*. Cambridge: Cambridge University Press.

Gellner, E. (1992). *Reason and Culture: The Historic Role of Rationality and Rationalism*. Oxford, Cambridge: Basil Blackwell.

Ginitis, H. (2000). *Game Theory Evolving*. Princeton: Princeton University Press.

Ginitis, H. (2005). Behavioral game theory and contemporary economic theory. *Analyse & Kritik*, *27*, 48–72.

Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life.* Garden City, New York: Doubleday Anchor.

Goffman, E. (1963). *Behaviour in Public Places*. New York: Glencoe: Free Press.

Habermas, J. (1999) *Teoria działania komunikacyjnego. Tom I.* (tłum. A. M. Kaniowski). W: *Racjonalność działania a racjonalność społeczna*. Warszawa: PWN.

Hills, D. (2012). Metaphor. W: *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (red. E. N. Zalta). Online: <http://plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/metaphor/>.

Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens; a Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press.

Husserl, E. (1968). *Badania logiczne* (tłum. J. Sidorek). Warszawa: PWN.

Itkonen, E. (2005). *Analogy as Structure and Process*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Jacko, J. F. (2009a). Niektóre ontologiczne założenia Teorii Gier na przykładzie Dylematu Podróżnika i Dylematu Więźnia. *Zagadnienia Naukoznawstwa,* 3–4, 429–441.

Jacko, J. F. (2009b). Ontologia myślenia strategicznego. *Homo Ludens*, *1*(1), 113–121.

Jacko, J. F. (2012). *Taktyki negocjacyjne w kontekście proksemiki. Analiza metodologiczna.* Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Word.* Cambridge: MIT Press.

Kelly, A. (2003). *Decision Making Using Game Theory: An Introduction for Managers*. Cambridge: Cambridge University Press.

Kleiber G.(1990) *Semantyka prototypu: Kategorie i znaczenie leksykalne* (tłum. B. Ligara). Kraków: Iniveristas.

Koons, R. (1992). *Paradoxes of Belief and Strategic Rationality*. Cambridge: Cambridge University Press.

Kotarbiński, T. (1965). *Traktat o dobrej robocie*. Wrocław, Warszawa, Kraków: Ossolineum.

Kozielecki, J. (1992). Myślenie i rozwiązywanie problemów. Podejmowanie decyzji. W: T. Tomaszewski (red.), *Psychologia ogólna* (s. 155–187). Warszawa: PWN.

Kozina, A. (2012). *Planowanie negocjacji w przedsiębiorstwie.* Kraków: Wyd. Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie.

Koźmiński, A. K., Latusek-Jurczak D. (2011), *Rozwój teorii organizacji.* Warszawa: Wolters Kluwier Business.

Koźmiński, A. K., Zawiślak A. M. (1982). *Pewność i gra. Wstęp do teorii zachowań organizacyjnych.* Warszawa: PWE.

Kramer, W. (2000). What is a game? *The Games Journal. A Magazine About Boardgames*. December. Online: <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>.

Krąpiec, M. (1979). Język i jego kreatywne aspekty. *Roczniki Filozoficzne*, *27*(1), 21–43.

Lakatos, I. (1995). *Pisma z filozofii nauk empirycznych* (tłum. W. Sady). Warszawa: PWN.

Lakoff, G., Johnson, M. (1988). *Metafory w naszym życiu* (tłum. T. P. Krzeszowski). Warszawa.

Langacker, R. W. (1987). *Foundations of Cognitive Grammar. Vol. I, Theoretical Prerequisites.* Stanford: Stanford University Press.

Lakatos, I. (1978). *The Methodology of Scientific Research Programmes. Philosophical Papers. Vol. I.* J. Worall, G. Curie (red.), Cambridge, London, New York-Melbourne: Cambridge University Press.

Mahnken, T. G. (2007).*Teoria strategii*. W: Baylis, 2007, s. 69–87.

Makridakis, S. (1990). *Forecasting, Planning and Strategy for 21st Century.* New York: The Free Press.

Malaby, T. M. (2007). Beyond play: A new approach to games. *Games and Culture*, *2*, 95–113.

Mangam, I. L., Overigton M.A. (1987). *Organization as Theater. Social Psychology and Dramatic Performance.* Chochester: Wiley.

McClennen, E. F. (1990). *Rationality and Dynamic Choice: Foundational Explorations*. Cambridge: Cambridge University Press.

McMillan, J. (1991). *Games, Strategies and Managers*. Oxford: Oxford University Press.

Mintzberg, H. (1994). *The Rise and Fall of Strategic Planning.* New York: The Free Press.

Mintzberg, H. (2012). *Zarządzanie* (tłum. R. Mitoraj). Warszawa: Wolters Kluwer.

Neumann, J. von, O. Morgenstern (1947). *The Theory of Games and Economic Behavior.* Princeton: Princeton University Press.

Perelman, Ch. (1971). Analogia i metafora w nauce, poezji i filozofii. Pamiętnik Literacki, *LXII* (3), 247–57.

Pfeffer, J., Salancik G. R. (1978). *The External Control of Orgaization. A Resorce Dependence Perspective.* New York: Harper & Row.

Piechowicz, R. (2005). Wittgenstein językoznawcą. *Semina Scientarium*, *4*, 153–155.

Popper, K. R. (2002). *Logika odkrycia naukowego* (tłum. U. Niklas). Warszawa: Wyd. Naukowe PWN.

Ross, D. (2010). Game theory. [W:] *S*tanford Encyclopedia *of Philosophy* (red. E. N. Zalta). Online: <http://plato.stanford.edu/entries/game-theory/>.

Roszkowska, E. (2011). *Wybrane modele negocjacji.* Białystok: Wyd. Uniwersytetu w Białymstoku.

Sebeok, T. (2001). Signs. An Introduction to Semiotics. Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press.

Sigmund, K. (1993). *Games of Life*. Oxford: Oxford University Press.

Simon, H. A. (1957) *Models of Man: Social and Rational.* New York: Wiley.

Sułkowski, Ł. (2005). *Epistemologia* w naukach o *zarządzaniu*. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne.

Turney, P. D. (2006) Similarity of semantic relations. *Computational Linguistics, 32*(3), 379–416.

Turney, P. D., Littman M. L. (2005). Corpus-based learning of analogies and semantic relations. *Machine Learning*, *60*(1–3), 251–278.

Walton, E. E., McKersie, R. B. (1965). *Behavioral Theory of Labor Negotiations. An Analysis of Social Interaction System.* New York: Mcgraw-Hill.

Watson, J. (2005). *Strategia: wprowadzenie do teorii gier* (tłum. A. Wieczorek). Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne.

Weber, M. (1985). *Gesammelte Aufsätze zur Wissenschaftslehre.* Tübingen: Hrsg. von Johannes Winckelmann.

Wittgenstein, L. (1997). *Tractatus logico-philosophicus* (tłum. B. Wolniewicz). Warszawa: PWN.

Wittgenstein, L. (2000). *Dociekania filozoficzne* (tłum. B. Wolniewicz). Warszawa: PWN.

Wołos, M. (2002). *Koncepcja „gry językowej". Wittgensteina w świetle badan współczesnego językoznawstwa.* Kraków: Wyd. UNIVERSITAS.

Wolak, Z. (2005) *Koncepcje analogii w Kole Krakowskim.* Tarnów: Biblos.

Young, H. P. (1998). *Individual Strategy and Social Structure.* Princeton: Princeton University Press.

Znaniecki, F. (1974). *Ludzie teraźniejsi a cywilizacja przyszłości.* Warszawa: PWN.

Data dostępu do źródeł internetowych: 10 stycznia 2013.

dr hab. Jan Franciszek Jacko, filozof, pracownik naukowo-dydaktyczny Uniwersytetu Jagiellońskiego. Obszary specjalizacji – filozofia, etyka, semiotyka, 379@wp.pl

„Czym jest gra?" Uwagi o analogicznej wieloznaczności pojęcia gry. Kontekst nauk o zarządzaniu

Abstrakt

Niniejszy tekst jest próbą określenia typowych znaczeń terminu „gra", jaki ma on w zarządzaniu i naukach o zarządzaniu. Studium ma cel praktyczny i teoretyczny. Celem praktycznym jest uwrażliwienie badaczy na aktualną wieloznaczność tego terminu i potrzebę jej kontrolowania. Celem teoretycznym jest określenie metody kontrolowania jego wieloznaczności przez wykorzystanie zaproponowanej w pracy typologii znaczeń. Do jej utworzenia zostanie wykorzystana metoda i teoria analogii. Typologia opiera się na odróżnieniu trzech analogatów głównych (prototypów): gier towarzyskich, gry aktorskiej i zabawy.

SŁOWA KLUCZOWE: *gra, teoria gier, zarządzanie, nauki o zarządzaniu, semiotyka, ludologia, filozofia gier*

Dlaczego studenci nie grają w gry? Zastosowanie gier w edukacji dorosłych na przykładzie nauczania zarządzania projektami

TOMASZ KAMIŃSKI
Uniwersytet Łódzki

Abstract

Why do students not play computer games? Exemplification of using computer games in teaching project management to adults

Recent outcomes of research, as well as the author's observations while using an online educational game in teaching project management, seem to demonstrate that video games can be an excellent didactic tool. Not only do they improve the attractiveness of classes, but also they engage students very deeply in the teaching process, which is crucial for learning effectiveness. Unfortunately, Polish universities and other adult educational organizations very seldom use games as a didactic tool. The reason for this is the fact that decision-makers in these institutions have a low awareness of the potential benefits related to using games. Another cause is that the supply of decent educational games adapted to adult needs is too low.

KEYWORDS: *educational games, project management, games in education*

Gry komputerowe już od dawna nie służą wyłącznie rozrywce. Jak pokazują badania (np. DeMarco, Lesser, O'Driscoll, 2007) mogą być znakomitym narzędziem rozwijania kompetencji menedżerskich. Oprócz tego podnoszą atrakcyj-

ność zajęć dydaktycznych z punktu widzenia studentów bądź kursantów, a co najważniejsze, podnoszą zaangażowanie w proces nauczania, co jest kluczowe dla jego skuteczności.

W niniejszej pracy zaprezentowane zostały możliwości wykorzystania gier komputerowych na przykładzie zastosowania internetowej gry edukacyjnej do uniwersyteckiego nauczania zarządzania projektami oraz w ramach szkoleń pozauczelnianych dla osób dorosłych w latach 2011–2012. Dostępne wyniki badań dotyczących wykorzystania gier w nauczaniu zostały skonfrontowane z obserwacjami autora, co pozwoliło na podjęcie próby odpowiedzi na pytanie, dlaczego w Polsce w tak ograniczonym stopniu wykorzystuje się gry komputerowe w edukacji osób dorosłych.

1. Gry komputerowe jako narzędzie edukacyjne do nauczania osób dorosłych

Gry angażują uczestników, a właśnie zaangażowanie jest jednym z koniecznych warunków efektywności procesu edukacyjnego. Dlatego też od dawna wykorzystuje się gry w nauczaniu, w szczególności dzieci. Coraz większa liczba dostępnych wyników badań przekonuje, że gry są użyteczne również w edukacji dorosłych (Łączyński, 2011), a nawet są częstokroć efektywniejsze od tradycyjnych metod nauczania (Kapp 2012, s. 78–79). Użytkownicy gier postrzegają je jako stymulujące, angażujące i stanowiące wyzwanie (Anderson, Lowton, 2005) oraz jako bardziej zachęcające do nauki niż metody tradycyjne (Vogel i in. 2006). Wyniki zastosowań gier w edukacji są na tyle obiecujące, że coraz więcej nauczycieli nie tylko używa gier jako pomocy dydaktycznych, ale wręcz cały proces edukacyjny tworzy w formule gry, „grywalizując", czy „gamifikując" cykl zajęć z danego przedmiotu (Sheldon, 2012).

Rozwój i popularyzacja technologii komputerowych i internetu pozwalają również na coraz szersze wykorzystanie edukacyjnych gier elektronicznych. W 2011 roku w Polsce już dwie trzecie gospodarstw domowych miało dostęp do internetu, a zwiększająca się dostępność komputerów i urządzeń mobilnych z spowodowała, że już co piąty Polak w wieku od 16 do 74 lat grał w gry elektroniczne (Główny Urząd Statystyczny, 2012, s. 426–427). Rosnącą liczbę graczy w Polsce potwierdzają wyniki „Polskiego badania graczy" z maja 2012, według którego liczba osób grających w gry komputerowe sięgnęła 11,8 mln osób (Kowalski, 2012). Gry są w szczególności obecne w pokoleniu tzw. młodych dorosłych, czyli osób w wieku 18–35 lat (Brzezińska, 2005). Według badań Kowalskiego (2012) spośród osób do 24 roku życia gra prawie 90 procent, w grupie osób mających od 25 do 34 lat niewiele mniej – 79 procent. Wśród wszystkich badanych do grania przyznawały się zarówno kobiety (72 proc.), jak

i mężczyźni (78 proc.). Co ciekawe, nie oznacza to, że obie płcie grają tak samo. Mężczyźni częściej od kobiet korzystają z konsol, rzadziej zaś od nich grają na telefonach komórkowych. Kobiety szczególnie chętnie grają w gry dostępne w serwisach społecznościowych (Kowalski, 2012).

Nawet jeśli dostępne w Polsce badania graczy nie są w pełni wiarygodne (prowadzone były z udziałem internautów, nie gwarantowały pełnej reprezentatywności badanej grupy), to jednak pokazują to samo zjawisko, co badania wykonywane w Europie Zachodniej czy USA – wśród osób uczących się, na każdym poziomie kształcenia, dominującą grupę stanowią aktywni gracze lub przynajmniej osoby, które zetknęły się z grami komputerowymi. Gry elektroniczne są popularne nie tylko wśród nastolatków, a świat gier jest dla rosnącej liczby osób „środowiskiem naturalnym", aktywnością oswojoną, dobrze znaną i chętnie podejmowaną.

Gry stanowią atrakcyjną alternatywę chociażby dla czytania czy uprawiania sportu, przez co są często postrzegane jako zagrożenie dla procesu edukacyjnego, zwłaszcza nastolatków. W świetle badań (Kapp, 2012; Sheldon, 2012) wydaje się jednak, że gry to tak naprawdę olbrzymia szansa dla instytucji edukacyjnych i nauczycieli na poprawę efektywności procesu kształcenia. Wykorzystanie odpowiednio przygotowanych gier w nauczaniu pozwala nie tylko na zwiększenie zaangażowania osób uczących się w proces dydaktyczny, ale także może pozwolić na przezwyciężenie istotnych deficytów tradycyjnych metod nauczania – przede wszystkim w wymiarze kształtowania umiejętności praktycznych i postaw.

2. Zasadność wykorzystania gier w nauce zarządzania projektami

Gry można wykorzystywać prawdopodobnie w większości obszarów dydaktycznych. Szczególnie przydatne okazują się jednak tam, gdzie tradycyjne metody nauczania zawodzą lub są bardzo kosztowne. Klasycznym przykładem jest nauka pilotażu. Nie da się posiąść umiejętności pilotowania samolotu, tylko słuchając wykładów lub czytając książki (choć to też ważne elementy procesu dydaktycznego) – niezbędne są ćwiczenia za sterami. Nauka z wykorzystaniem prawdziwych samolotów jest jednak niesłychanie droga. Znacznie efektywniejsze kosztowo są elektroniczne symulatory, pozwalające przenieść proces do świata wirtualnego.

Podobnie rzecz się ma z nauką zarządzania projektami. O ile stosunkowo łatwo jest z wykorzystaniem tradycyjnych metod przekazać wiedzę dotyczącą metodyk zarządzania, procesu planowania projektu czy jego ewaluacji, o tyle bardzo trudno kształtować praktyczne umiejętności menedżerskie dotyczące

zarządzania zespołem, relacjami z klientem czy innymi interesariuszami. Dorośli uczestnicy kursów lub studiów, ponoszący często wysokie koszty nauki, oczekują zaś nabycia wiedzy i umiejętności, które będą mogli w praktyczny sposób zastosować w swojej pracy zawodowej. To najłatwiej osiągnąć, uczestnicząc aktywnie w procesie zarządzania projektem i wykonując obowiązki menedżera projektu. Oczywiście można próbować zasymulować ten proces w trakcie zajęć ćwiczeniowych, niemniej jednak z blisko dziesięcioletnich doświadczeń dydaktycznych autora wynika, że jest to trudne, czaso- i kosztochłonne. Gra komputerowa, która pozwala uczącej się osobie na przyjęcie roli kierownika projektu, wydaje się w tej sytuacji bardzo atrakcyjną i użyteczną alternatywą dla tradycyjnych metod.

Na rynku polskim dostępnych jest kilka elektronicznych gier edukacyjnych dotyczących zarządzania projektami. Gry te zostały zebrane w poniższej tabeli:

Tabela 1. Gry edukacyjne wspomagające nauczanie zarządzania projektami

Nazwa gry	Krótki opis
„Menager projektów unijnych”	<www.exer.com.pl>: internetowy symulator zarządzania projektami unijnymi. Dostępne są trzy scenariusze. Produkt w języku polskim, przeznaczony do samodzielnej rozgrywki.
„Poligon projektów”	<www.poligon-projektow.pl>: gra przygotowana jako element programu szkoleń firmy, która ją posiada. Produkt w języku polskim. Brak możliwości samodzielnej gry – to wyłącznie narzędzie dydaktyczne wykorzystywane podczas szkoleń.
„SimuliTrain”	<www.sts.ch>: Prawdopodobnie najbardziej znany na świecie symulator zarządzania projektami. Wykorzystywany wyłącznie w czasie tradycyjnych, stacjonarnych szkoleń. Nie ma możliwości samodzielnej gry. Produkt w języku angielskim.
„Simproject”	<www.simproject.com>: Prosta w wymiarze graficznym symulacja zarządzania projektami, w języku angielskim, skierowana do firm szkoleniowych, skoncentrowana głównie na obszarze planowania harmonogramu projektu, alokowania zasobów oraz kontrolowania przebiegu projektu i dokonywania niezbędnych korekt.

Źródło: opracowanie własne.

Niestety żadna z powyższych gier nie jest w pełni dopasowana do potrzeb szkół wyższych i żadnej nie udało się w Polsce spopularyzować. Po części wynika to być może z ich wspomnianego niedopasowania (cenowego, języko-

wego lub metodycznego), ale chyba nie w tym leży główny problem. Ani kadra kierownicza, ani dydaktyczna instytucji edukacyjnych nie zdaje sobie sprawy z korzyści, jakie mogą wynikać ze stosowania gier. A jest ich sporo – zarówno z punktu widzenia nauczyciela, jak i studenta. Przeanalizujmy je na przykładzie wykorzystania jednej z powyższych gier podczas zajęć prowadzonych na Uniwersytecie Łódzkim.

3. Wnioski i obserwacje dotyczące efektów wykorzystania gry „Menadżer projektów unijnych"

Autor niniejszego tekstu od maja 2011 do grudnia 2012 roku wykorzystywał grę „Menadżer projektów unijnych" jako narzędzie dydaktyczne podczas zajęć pt. „Fundusze unijne" prowadzonych na Wydziale Studiów Międzynarodowych i Politologicznych Uniwersytetu Łódzkiego oraz w trakcie szkoleń dla osób dorosłych z zakresu zarządzania projektami. W omawianym okresie narzędzie zostało użyte w trakcie zajęć z 3 grupami akademickimi (studia na poziomie magisterskim) oraz 7 grupami szkoleniowymi składających się z dorosłych osób pracujących. Każda z grup liczyła od 10 do 20 osób.

Omawiana gra ma charakter przeglądarkowy, a do korzystania z niej niezbędne jest stałe połączenie z internetem. Składa się z trzech scenariuszy, w tym dwóch przeznaczonych do indywidualnej gry uczącej się osoby i jednego do grupowej gry decyzyjnej w trakcie zajęć stacjonarnych. Celem każdego ze scenariuszy jest zrealizowanie projektu, czyli osiągnięcie zakładanych wskaźników rezultatu w wyznaczonym czasie[1].

Gra była wykorzystywana w procesie dydaktycznym na dwa sposoby:

1. Jako narzędzie e-learningowe, uzupełniające tradycyjne zajęcia. Każdy uczestnik po zakończeniu modułu stacjonarnego otrzymywał dostęp elektroniczny do gry i miał miesiąc na jej ukończenie. Wynik gry stanowił część składową oceny z przedmiotu. Na koniec semestru wyniki gry i pojawiające się w jej trakcie trudności były omówione podczas zajęć stacjonarnych. Dla grup studenckich gra była obowiązkowa, dla kursantów stanowiła dodatkowy, nieobowiązkowy element szkolenia.
2. Jako symulacyjna gra decyzyjna rozgrywana w trakcie zajęć (czas trwania około półtorej godziny). Gra była wyświetlana za pomocą projektora multimedialnego, decyzje podejmowane były łącznie przez grupę a wykonywane przez prowadzącego zajęcia. Po zakończeniu gry jej przebieg i wyniki były omawiane przez prowadzącego.

---

[1] Więcej szczegółów na stronie internetowej producenta gry: <www.exer.com.pl>.

W przypadku części grup metody te stosowano łącznie, tzn. najpierw prowadzona była rozgrywka grupowa podczas zajęć, a następnie uczestnicy grali samodzielnie w formule e-learningowej.

Jakie wnioski[2] wypływają z zastosowania powyższego narzędzia? Z opinii wyrażanych przez studentów w ankietach oraz podczas rozmów podsumowujących na zakończenie zajęć można wysnuć generalny wniosek, że pomimo istotnych niedoskonałości gry zauważonych przez użytkowników zastosowana metoda dydaktyczna bardzo się im podobała. Widać wyraźnie, że gry komputerowe są dobrze przyjmowane jako sposób nauki zdecydowanie bardziej atrakcyjny i angażujący niż tradycyjne metody. Co godne podkreślenia, nie było to zdanie wyrażane wyłącznie przez osoby młode. Najstarszą osobą grającą była kursantka mająca sześćdziesiąt lat, dla której było to pierwsze doświadczenie z grą komputerową i jak podkreślała: „na pewno nie ostatnie". Przykład ten pokazuje, że nawet jeśli istnieje pewna stereotypizacja gier jako „niepoważnych" lub stanowiących „zabawę dla dzieci" (Tkaczyk, 2012), to nie musi ona prowadzić do odrzucenia gier jako narzędzia edukacyjnego.

Inne powtarzające się opinie wyrażane przez badanych zostały zebrane i krótko omówione w poniższej tabeli. Warto przy tym podkreślić, że poniższe obserwacje nie odbiegają znacząco od wniosków z badań dotyczących pożądanej przez użytkowników konstrukcji gier generalnie (Shell, 2007) oraz specyficznie gier edukacyjnych (Kapp, 2012).

Z perspektywy nauczyciela akademickiego zastosowanie gry komputerowej jako narzędzia dydaktycznego ma wiele zalet. W przypadku omawianej gry najmocniej uwidoczniły się trzy z nich:

1. Rozwiązanie problemu metodycznego polegającego na braku efektywnych narzędzi dydaktycznych pozwalających pokazać uczącym się osobom „rzeczywistość projektową" oraz wspomagać rozwijanie umiejętności praktycznych związanych z zarządzaniem projektami.
2. Zwiększone zaangażowanie studentów lub kursantów objawiające się aktywnym udziałem znacznej części grupy w podejmowaniu decyzji w trakcie rozgrywki stacjonarnej. Widać było, że zdecydowana więk-

[2] Zaprezentowane wnioski dotyczące efektywności powyższego narzędzia i zastosowanych metod dydaktycznych muszą być opatrzone dwoma istotnymi zastrzeżeniami. Po pierwsze, autor niniejszych rozważań był zaangażowany w proces tworzenia omawianej gry, stąd jego sądy są dodatkowo obciążone osobistym stosunkiem do badanego zagadnienia. Po drugie, mimo przeprowadzenia badań ankietowych na członkach każdej z grup wykorzystujących grę nie udało się osiągnąć takiego poziomu zwrotu, który uprawniałby do wyciągania jakichkolwiek wniosków natury statystycznej. Mimo powyższych zastrzeżeń autor zdecydował się jednak na podjęcie próby zebrania poczynionych obserwacji, skonfrontowania ich z dostępnymi wynikami badań dotyczących efektywności gier edukacyjnych oraz zaprezentowania ich jako materiału do dyskusji, licząc, że stanie się ona inspiracją do podjęcia szerszych badań w zakresie wykorzystania gier w nauczaniu zarządzania.

szość uczestników przez całe zajęcia była w pełni skoncentrowana na ich przebiegu.

3. Kształtowanie dobrego wizerunku prowadzącego wśród studentów poprzez zastosowanie atrakcyjnego, nowoczesnego i dostosowanego do potrzeb odbiorców narzędzia dydaktycznego.

Tabela 2. Opinie studentów/kursantów o zastosowaniu gry podczas zajęć

Opinia	Komentarz
„Fajny pomysł z tą grą, bardzo nietypowy".	Reakcje „młodych dorosłych" na informację, że w ramach przedmiotu będzie wykorzystywana gra komputerowa, były w przeważającej większości pozytywne – idea nauki poprzez grę nie wzbudzała kontrowersji. Nieco inaczej rzecz się miała z osobami w średnim wieku, które były nieco bardziej sceptyczne, przede wszystkim co do własnych umiejętności obsługi komputera. Co warte podkreślenia, wszystkie osoby, niezależnie od wieku, deklarowały, że będzie to ich pierwsze doświadczenie z wykorzystaniem gry jako narzędzia edukacyjnego.
„Szkoda, że na początku nie bardzo wiedziałem, jak się gra".	Grający mieli wiele wątpliwości w stosunku do mechaniki gry. Niestety sama gra, choć wyposażona w instrukcję, nie pozwalała na szybkie zrozumienie zasad, co dla części osób było frustrujące. Wydaje się, że kluczowe znaczenie ma dokładne wstępne omówienie i zaprezentowanie gry przez nauczyciela.
„Błędy w grze zabierały trochę przyjemności z grania i powodowały, że traciło się dużo czasu".	Niestety wykorzystywana gra nie była pozbawiona błędów programistycznych i scenariuszowych, które powodowały dodatkowe utrudnienia w rozgrywce. Co prawda większość studentów szybko nauczyła się je omijać lub minimalizować ich wpływ na wynik, niemniej jednak wiele osób zgłaszało, że zabierały one część przyjemności z gry, a przede wszystkim czas.
„Nie oczekiwałem, że to będzie gra na poziomie *Wiedźmina*. Fajnie, że była realistyczna, życiowa taka".	Potwierdzają się obserwacje (Vogel i in., 2006), że poziom rozwiązań graficznych w grach edukacyjnych ma dla użytkowników drugorzędne znaczenie. Nie oczekują oni, że produkt tego typu będzie na poziomie superprodukcji rozrywkowych. Dużo większe znaczenie dla osób dorosłych ma realizm sytuacji, z którymi mierzą się w grze. Musi ona zapewniać możliwie jak najwierniejsze odzwierciedlenie rzeczywistego środowiska, co w przekonaniu graczy umożliwi uzyskiwanie efektu edukacyjnego zbliżonego do doświadczenia zdobywanego w warunkach rzeczywistych.
„Gra była fajna, ale nie wiem, czy znajdę czas, aby w nią zagrać w domu".	Odbywająca się w czasie zajęć stacjonarnych gra decyzyjna była przyjmowana entuzjastycznie – uczestnicy zgodnie uznawali ją za ciekawszą od tradycyjnych zajęć. Osoby używające gry w trybie e-learningowym podkreślali jednak, że ich motywacja była w pełni zewnętrzna – grali nie dla przyjemności, ale z konieczności zaliczenia przedmiotu. Wskazuje to na podkreślany w literaturze przedmiotu (np. Kapp, 2012) fakt, że gry edukacyjne często tracą walor dobrowolnej aktywności, co może obniżać zaangażowanie graczy i zmniejszać związane z nim korzyści.
„Zabrakło mi trochę elementów społecznościowych i bardziej szczegółowej informacji zwrotnej".	Wiele osób pytanych o to, czego im brakuje w grze, stwierdzało, że chciałyby większych możliwości porównywania wyników z innymi graczami, interakcji społecznościowej z nimi oraz znacznie obszerniejszej informacji zwrotnej określającej poprawne i skuteczne zachowania czy popełnione błędy.

Źródło: opracowanie własne.

Do wad czy też czynników zniechęcających do zastosowania gry jako narzędzia dydaktycznego zaliczyć można z pewnością duży nakład czasu, jaki jest potrzebny do zapoznania się z grą i opracowania własnego pomysłu na jej włączenie do zajęć dydaktycznych.

4. Podsumowanie

Jeśli szukamy powodów, dla których gry komputerowe nie są zbyt często wykorzystywane w edukacji akademickiej w Polsce, to doświadczenia autora wskazują, że wina nie leży po stronie studentów. Są oni pod każdym względem gotowi do nauki z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi dydaktycznych. Wina leży po stronie uczelni. Jak wynika z badań Instytutu Homo Homini przeprowadzonych na zlecenie Polish Open University, aż 73 procent studentów ocenia, że polskie uczelnie są nieprzygotowane do kształcenia na odległość, a więc także do stosowania gier e-learningowych (Grabek, 2012). Co prawda polskie prawo o szkolnictwie wyższym od wielu lat dopuszcza e-learning jako metodę dydaktyczną, ale wciąż niewiele uczelni formalnie wprowadza nowoczesne rozwiązania ICT w dydaktyce. Strategia rozwoju szkolnictwa wyższego w Polsce zachęca uczelnie do rozwoju w tym kierunku, ale niestety efekty są dalekie od zadowalających (Ernst&Young, Instytut Badań nad Gospodarką Rynkową, 2009). Polskie uczelnie, nastawione często na masowe, tanie kształcenie, rzadko decydują się na zakup lub stworzenie profesjonalnych narzędzi dydaktycznych, w tym gier elektronicznych.

Niewielka popularność gier w edukacji akademickiej (Zając, Kwiatkowska, Dąbrowski, 2013) świadczyć może o niskiej świadomości kadry zarządzającej uczelniami w zakresie możliwości stosowania gier edukacyjnych i korzyści z niego wynikających. Po części wynika to z tego, iż w Polsce nie toczy się właściwie dyskusja na temat możliwości zastosowania gier w edukacji – zainteresowanie mediów koncentruje się głównie na negatywnych, a przecież marginalnych zjawiskach związanych z graniem, np. na uzależnieniu od gier. Niskie zainteresowanie grami edukacyjnymi wpływa na niewielką podaż rynkową, w szczególności produktów dostosowanych do potrzeb kształcenia osób dorosłych. Według badań Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości (2012) jest to jednakże obszar o bardzo dużym potencjale rozwojowym.

Pozostaje mieć nadzieję, że prognozy dotyczące rozwoju rynku gier edukacyjnych będą trafne, a studenci zaczną wreszcie grać w gry – angażujące, profesjonalne, zabawne, a w dodatku poszerzające wiedzę i kształcące umiejętności praktyczne.

LITERATURA

Anderson, P., Lawton, L. (2005). The Effectiveness Of A Simulation Exercise For Integrating Problem-Based Learning In Management Education. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning, 32*, 10–18.

Brzezińska, A. (2005). *Psychologiczne portrety człowieka*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

DeMarco, M., Lesser, E., O'Driscoll, T. (2007). *Leadership in Distributed World*. *Lessons from Online Gaming*. New York: IBM Institute for Business Value.

Główny Urząd Statystyczny (2012). *Rocznik statystyczny Rzeczpospolitej Polskiej 2012*. Warszawa.

Grabek, A. (5 stycznia 2012). *Studenci są zmartwieni: e-learning w Polsce to wciąż bardzo odległa perspektywa*. Online: <http://praca.gazetaprawna.pl/artykuly/581796,studenci_sa_zmartwieni_e_learning_w_polsce_to_wciaz_bardzo_odlegla_perspektywa.html>.

Kapp, K.M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Franciso: Pfeiffer.

Kowalski, J. (2012). *Polski konsument elektronicznej rozgrywki*. Interaktywny Instytut Badań Rynkowych. Online: <http://iibr.pl/files/pdf/rok2012/Polski_konsument_elektronicznej_roz(g)rywki.pdf>.

Łączyński, M. (2011), Gry szkoleniowe w nauczaniu dorosłych. Metoda i zastosowanie na przykładzie gry komunikacyjno-decyzyjnej MaxCom. *Homo Ludens, 1*(3), 71–79.

Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości (2012). *Rozwój sektora e-usług na świecie – II edycja*. <https://www.web.gov.pl/e-booki/272_1789_rozwoj-sektora-e-uslug-na-swiecie-ii-edycja.html>.

Sheldon, L. (2012). *The Multiplayer Classroom*. Boston: Course Technology.

Shell, J. (2008), *The Art of Game Design*. *A Book of Lenses*. Burlington: Morgan Kaufman.

Tkaczyk, P. (2012). *Grywalizacja*. Gliwice: Wydawnictwo Helion.

Vogel, J.J., Vogel, D.S., Cannon-Bowers, J., Bowers, C.A., Muse, K, Wright, M. (2006). Computer Gaming and Interactive Simulations for Learning: A meta-analysis. *Journal of Education Computing Research, 34*(3), 229–243.

Zając, M., Kwiatkowska, D., Dąbrowski, M. (2013). *Pogłębiona analiza istniejących metod elastycznego uczenia w Polsce i USA*. Warszawa. Online: <http://www.efs.pl/gra/dok/Raport_z_badania--elastyczne_metody_uczenia_sie.pdf>.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 29 grudnia 2012.

dr Tomasz Kamiński, adiunkt na Wydziale Studiów Międzynarodowych i Politologicznych Uniwersytetu Łódzkiego, tkaminski@uni.lodz.pl

Dlaczego studenci nie grają w gry? Zastosowanie gier w edukacji dorosłych na przykładzie nauczania zarządzania projektami

Abstrakt

Zarówno wyniki badań przytaczane w literaturze, jak i obserwacje autora podczas stosowania internetowej gry edukacyjnej do nauczania zarządzania projektami na uczelni wyższej oraz w ramach szkoleń dla osób dorosłych zdają się dowodzić, że gry komputerowe mogą być znakomitym narzędziem dydaktycznym. Nie tylko podnoszą one atrakcyjność zajęć dydaktycznych z punktu widzenia studentów bądź kursantów, ale też bardzo skutecznie angażują ich w proces nauczania, co jest kluczowe dla efektywności uczenia się. Niestety polskie uczelnie wyższe oraz inne instytucje zajmujące się edukacją osób dorosłych bardzo rzadko wykorzystują gry komputerowe jako narzędzie dydaktyczne. Decydenci w tych instytucjach mają bowiem niską świadomość tego, jakie korzyści dydaktyczne można osiągnąć, używając gier. Istotną przyczyną jest także zbyt mała podaż dobrych gier edukacyjnych dostosowanych do potrzeb osób dorosłych.

SŁOWA KLUCZOWE: *gry edukacyjne, zarządzenie projektami, gry w edukacji*

„Cybernetyczne doświadczenia" – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki

RAFAŁ KOCHANOWICZ
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań

Abstract

"Cybernetic Experiences" – a hermeneutic analysis of fictionalised computer games

In the course of their dynamic development, fictionalised computer games have become sophisticated audiovisual cultural texts which are becoming more and more important and which convey increasingly powerful messages. The worldview aspects of these games, and the way these aspects are expressed reach far beyond the traditionally conceptualised area of "game" or "play" in the strict sense. The reports from the players' experiences come close to those theories of relating to a text discussed in the works by Gadamer and Ricoeur. At the same time, the increasingly strong influence of the quasi-ethical dimension of the message contained in these games places this area of "virtual leisure" in the space of hermeneutical discourse.

KEYWORDS: *hermeneutics, game studies, interpretation*

1. Od Nietzschego do… fabularyzowanych gier komputerowych

„Cyfryzacja" otaczającej nas rzeczywistości, coraz większa ekspansja komputerowej kultury popularnej i filozoficzne konsekwencje „cyfrowego bycia w świecie" stanowią – z pozoru – niemałe wyzwanie dla tradycyjnie pojmowanych humanistycznych metodologii. Opisywana swego czasu przez Baudrillarda (1996) „radykalna iluzja", którą filozof odnosił zarówno do krytyki tożsamości języka (w tym także naukowego dyskursu), jak i zatarcia granicy między tym, co realne, a tym, co wyobrażone, zyskuje w epoce „cyfryzacji" swoją – chciałoby się powiedzieć – dosłowną „konkretyzację". Rzeczywistość wirtualna, jako dynamicznie rozwijający się, swoisty ekwiwalent, a zarazem dopełnienie świata realnego, stała się pełnoprawną przestrzenią warunkującą charakter ludzkiej egzystencji. O ile jednak epistemologiczne aspekty „cyfrowej iluzji" spędzają sen z powiek medioznawcom, którzy podążając tropami zapoczątkowanymi przez McLuhana, dostrzegają w „nowych mediach" głównie osobliwe „przedłużenie nas samych" (McLuhan, 2004, s. 228), o tyle trudno pominąć fakt, że owo „przedłużenie" bez względu na „temperaturę" („środki zimne", „gorące") w istocie – „samo z siebie" – niewiele o „nas samych" mówi. „Cyfrowy język" technologii jest bowiem wykorzystywany (abstrahując wszelako w tym miejscu od pragmatycznego aspektu tzw. nowych form komunikacji) w celu tworzenia rzeczywistości będącej *ex definitione* tekstem i interpretacją. To – zdawałoby się banalne – stwierdzenie uświadamia jednak, że wytworzona przy użyciu „cudownych wynalazków" elektroniki „wirtualna rzeczywistość" poddaje się dokładnie tym samym prawidłom dyskursu, co teksty uznane już dziś za tradycyjne, i w żadnej mierze nie wymyka się znanym od stuleci humanistycznym tendencjom metodologicznym. Na przykład takim jak te, które wyrosły z Nietzscheańskiego nominalizmu i szeroko rozumianej hermeneutyki. I choć skomplikowany, wielowarstwowy i zróżnicowany (także ze względów technologicznych) charakter „cyfrowego świata" prowokuje niemal w każdym swym aspekcie do odrębnych studiów i analiz, to jednak gdy weźmie się pod lupę przykład tak znamienny jak fabularyzowane gry komputerowe, trudno nie dostrzec, że już tylko w ramach „logiki podobieństwa i kosmicznej sympatii" – by użyć słów Umberta Eco – koncepcje Nietzschego mogą stać się kluczem do zrozumienia fragmentów „cyfrowego świata" (Eco, 1996, s. 47).

W swym szkicu *O prawdzie i kłamstwie w pozamoralnym sensie* Nietzsche bowiem jednoznacznie – co podkreśla wielu badaczy – „staje po stronie nominalizmu" (Januszkiewicz, 2007, s. 119). Kwestionuje możliwość bezpośredniego dotarcia do rzeczywistości i kreśli tym samym swoją obciążoną niebagatelnymi konsekwencjami filozofię interpretacji. Jak pisze Michał Paweł Markowski:

> Co dla Nietzcheańskiej filozofii interpretacji oznacza zakwestionowanie całego paradygmatu poznawczego, na którym wspierała się tradycyjna koncepcja prawdy? Najkrócej rzecz ujmując, oznacza porzucenie statycznego, obiektywistycznego obrazu rzeczywistości na rzecz potraktowania **świata jako tekstu** i przejście od poznania do interpretacji. Prowadzi to do:
>
> 1. Zakwestionowania ważności intencji (*Absicht*) domniemanego autora tego tekstu.
> 2. Odrzucenia koncepcji tekstu zamkniętego, skończonego, samowystarczalnego i statycznego, a w konsekwencji radykalne uczasowienie interpretacji będącej odpowiedzią na tekst.
> 3. Uznania ścisłej zależności między sensem tekstu a jego wykładnią.
> 4. Podania w wątpliwość prawomocności każdego dyskursu interpretacyjnego zmierzającego do adekwatności własnego dyskursu wobec tekstu.
> 5. „Odczarowywania" władzy podmiotu, który nie panuje już nad tekstem w postaci transcendentalnego podmiotu poznania (Markowski, 1998, s. 649–650, por. też: Januszkiewicz, 2007, s. 118-119).

Wypunktowane przez Markowskiego konsekwencje Nietzcheańskiej wizji świata – jako tekstu – można w całości, pamiętając wszak o proporcjach, odnieść do specyfiki „cyfrowych mikroświatów": fabularyzowanych gier komputerowych.

Ad 1. Fabularyzowane gry komputerowe są efektem twórczości zbiorowej – dla odbiorcy intencja autorów pozostaje zwykle nieczytelna, jest mało istotna (Stasieńko, 2005, s.148).

Ad 2. Fabularyzowana gra komputerowa to tekst otwarty, „niegotowy" (Stasieńko, 2005, s. 98), „współtworzony" (Kochanowicz, 2012), dynamiczny, każdorazowo rozumiany i interpretowany inaczej – bo interpretacja jest ściśle uzależniona od improwizowanych działań gracza, jego wyborów, eksperymentów i tym samym *stricte* uczasowiona – wpisana w dynamikę interaktywności.

Ad 3. To gracz w ramach interpretacji określa sens tekstu – w akcie współtworzenia, w wyborze losu dla wirtualnego bohatera, w wypróbowywaniu możliwości mechaniki gry (*gameplay*) etc.

Ad 4. Niepowtarzalny charakter „rozgrywki" i jej jednostkowej, uczasowionej interpretacji pozbawia tę ostatnią prymatu wobec innych interpretacji.

Ad 5. Gracz „poznaje" tylko to, co „rozegra" i zinterpretuje, zobaczy tylko to, co „odsłoni ruch myszką" i co zostanie w ten sposób wygenerowane przez program – całości programu (np. „silnika gry") raczej nie pozna.

Jak widać, już nawet pobieżne zestawienie konsekwencji Nietzscheańskiej filozofii interpretacji ze specyfiką polisemicznych tekstów kultury, jakimi są fabularyzowane gry komputerowe, pozwala rozpatrywać te ostatnie – nie tylko ze względu na sam fakt, iż dynamicznie stają się tekstami – w ujęciu

hermeneutycznym. Podstawowym bowiem punktem stycznym pozostaje (wynikająca także z charakteru interaktywności) „transakcyjność" wzajemnej relacji: „tekst" – odbiorca / gracz. A tym samym „interpretacja transakcyjna", czyli jak pisze Januszkiewicz (2012): „doświadczenie nierozerwalnej więzi pomiędzy tekstem literackim [rzecz dotyczy nie tylko literatury – R.K.] a (jego) interpretacją, więzi, która polega na wzajemnym oddziaływaniu. Z jednej strony tekst literacki zyskuje sens dzięki interpretacji; z drugiej: tekst interpretowany przekształca interpretację (a nawet interpretatora)" (s. 145)

2. Hermeneutyka „zawierzenia", hermeneutyka „podejrzliwości" i… fabularyzowane gry komputerowe[1]

> Każde dzieło pozostawia każdemu, kto zaczyna z nim obcować, pewną przestrzeń gry, którą on sam musi wypełnić, jest to ustawiczne bycie-współ-aktywnym (Gadamer, 1993, s. 35).

Przywołane przez Gadamera „ustawiczne bycie-współ-aktywnym", które w dosłownym ujęciu można odnieść do interaktywnego charakteru komputerowych produkcji, nie ogranicza się wszelako wyłącznie do korzystania z interfejsu czy zręcznościowej mechaniki gry. Na sposób prowadzenia rozgrywki wpływają bowiem także kompetencje hermeneutyczne odbiorcy (wiedza, doświadczenie, świadomość norm społecznych, moralnych etc.), a fikcyjny w planie fabularnym charakter ujętej w grze opowieści już sam z siebie domaga się interpretacji. I to nierzadko wnioski bądź wrażenia, jakie się z interpretacją wiążą, decydują o kolejnych działaniach gracza / współtwórcy – który równocześnie w ten sposób wnosi do gry normy i światopogląd, wyczucie estetyczne i na ich podstawie stara się dookreślić także „nie-zaprojektowane" fragmenty (ma wizję swojego bohatera, w rolę którego się wciela, tak jak i obraz tego, co chce w ukazanym lub współtworzonym świecie zmienić).

„Wirtualna przygoda" zyskuje zatem swoje pełne znaczenie dopiero w wymiarze duchowym i emocjonalnym. I choć gier komputerowych nie sposób bezpośrednio kojarzyć z dziełami literackimi, czy jakimikolwiek dziełami sztuki w ogóle, o których pisał Gadamer, to równocześnie trudno pominąć fakt, iż obcowanie z fabularyzowaną grą komputerową jako „tekstem" – skomponowanym po to, aby na szereg dni, tygodni, a nawet miesięcy „immersyjnie" angażować uwagę najczęściej młodego człowieka, dając mu możliwość np. wielokrotnego „eksperymentowania z wartościami" – staje się swoistym, światopoglądowym „dialogiem" / „transakcją". Dotyka niekiedy tkanki bardzo delikatnej,

[1] Niektóre fragmenty i przykłady były już publikowane: por. Kochanowicz 2012.

jaką jest sumienie gracza i jego świadomość etyczna. Rozbudowane drzewka decyzyjne stanowiące współcześnie w fabularyzowanych grach (*Knights of The Old Republic*, *Grand Theft Auto*, *Mass Effect*, *Fallout*, *Elder Scrolls*, a także i polski *Wiedźmin* itp.) strukturalną podstawę rozwoju współtworzonych przez gracza wydarzeń nie odnoszą się już bowiem do kwestii tak banalnych („czy iść prosto, w lewo, czy w prawo") jak te, które jeszcze piętnaście lat temu były typowe np. dla gier przygodowych (*Myst, Syberia, Najdłuższa podróż* itd.). Przeistoczyły się w swym sytuacyjnym charakterze w dylematy typu: „zabij/ oszczędź", „uratuj / dobij", „pomóż / wykorzystaj", „zdetonuj atomową bombę / zachowaj społeczność" (*Fallout 3*) bądź też „zabij wiedźmę / zabij wieśniaków" (*Wiedźmin*).

> […] moja wiara w diegetyczną rzeczywistość jest zakłócona – gdyż – ku przerażeniu oficjalnych ideologów interaktywnych narracji – czytam tworzone opowiadanie, aby dowiedzieć się, co „naprawdę" przydarzyło się bohaterowi (czy „naprawdę" zdobył upragnioną damę itd.), nie zaś po to, aby rozstrzygać samemu skutek jego poczynań. U podłoża tej frustracji leży *pragnienie Pana*: pragnę, aby w opowieści był ktoś, kto ustali zasady i przyjmie odpowiedzialność za bieg wydarzeń […] (Žižek, 2001, s. 219).

Owo postulatywnie wyrażone przez Žižka *pragnienie Pana* jest w istocie przejawem nostalgii za tym „stylem hermeneutycznym", który Paul Ricoeur (2007) pokazuje jako hermeneutykę „zawierzenia", „rekolekcji" czy „skupienia sensu" (s. 35–42). Innymi słowy, ten styl hermeneutyczny wiąże się z „wolą słuchania" i „zawierzeniem tekstowi".

> Można by powiedzieć, że tekst jest w tym przypadku uprzywilejowany wobec interpretacji, spełnia funkcję prymarną. Mamy tu do czynienia z klasycznymi przekonaniami dotyczącymi interpretacji, która oznacza komentarz występujący w służbie tekstu. W ten sposób przywołany zostaje jeden z podstawowych ideałów filologii: wierność wobec tekstu i jego kerygmatycznej funkcji (Januszkiewicz, 2012, s. 146).

Dziś coraz częściej „odpowiedzialność za bieg wydarzeń" spoczywa na graczu, a „ustalanie zasad" warunkujących podjęcie wyboru wiąże się z przywoływaniem instancji nadrzędnych – sumienia, aksjologicznej tożsamości, kulturowej świadomości bądź też po prostu osobistej wrażliwości. Niekiedy piszą o tym wprost sami gracze, jako „współtwórcy komputerowych opowieści":

> Dlaczego czasami tak trudno być złym w grze? Bo w rzeczywistości nie ma się złej natury. Ja też wybieram dobro, gdyż sumienie podpowiada mi, że nie powinienem zabijać niewinnego człowieka, wywołać konflikt itd. – mimo iż to tylko gra kompute-

rowa. Znam ludzi, którzy np. w KotORze zawsze wybierali ciemną stronę mocy, a na co dzień potrafili kogoś zlać, ukraść coś ze sklepu itp.[2].

Fabularyzowane gry komputerowe właśnie ze względu na przeniesienie „odpowiedzialności za bieg wydarzeń" na gracza / współtwórcę / interpretatora zdają się zatem intencjonalnie popychać grających w stronę drugiej strategii hermeneutycznej – „hermeneutyki podejrzliwości":

> Drugą z hermeneutyk kieruje tymczasem wola podejrzenia, demistyfikacji: tekst nie mówi tego, co zdaje się, że mówi. Sens nie jest tu-oto, w tekście, ale gdzie-indziej. Taka postawa hermeneutyczna wydaje się uprzywilejowywać nie tekst, lecz właśnie samą interpretację, która okazuje się wczytywaniem w tekst rozmaitych przesądzeń, przekonań, a nawet obsesji interpretatora, nastawionego na pewien „własny temat" o charakterze interpretacyjnym: egzystencjalnym, aksjologicznym, etycznym, politycznym itd. (Januszkiewicz, 2012, s. 146).

Taka sytuacja powoduje, że przedmiotem sporu – transakcji – nie staje się tylko jedno czy drugie wydarzenie w planie fabularnym gry, ale staje się nim w całości już sama relacja: „tekst" – odbiorca / gracz / interpretator. Ten wymiar „hermeneutyki podejrzliwości" w przypadku fabularyzowanych gier komputerowych demaskują również sami gracze. Na jednym z forów internetowych czytamy m.in. taką wypowiedź na temat gry *GTA IV*:

> W temacie będą mocne spoilery, więc jeżeli nie chcesz sobie psuć zabawy z gry to nie czytaj. Nie ma sensu pisania tego w spoilerach gdyż poza spoilerami raczej nic tu nie będzie skoro topic służy tylko jednemu. Dyskutujemy tutaj jaki wybraliśmy wybór, co nami kierowało, dlaczego tak a nie inaczej, kto miał przeżyć a kto zginąć zapraszam do dyskusji.
> Ivan the not so terrible – Na pierwszy ogień szedł Ivan, dostaliśmy zlecenie od Vlad'a by go sprzątnąć za pierwszym razem wziąłem aby zginął ale chciałem zobaczyć dalszy wątek fabularny no i zobaczyłem, po tej misji z zabiciem Ivana od razu mamy misję w której zabijamy Vlad'a skoro Vlad ma ginąć wczytałem save'a i uratowałem Ivana, nie będzie się mną jakiś gnój posługiwał skoro i tak ma zginąć[3].

Reakcji gracza nie wywołał fakt, że to „piłka wymknęła się z rąk". Gracz wykonał wszystkie zręcznościowe czynności poprawnie (samochód prowadzony

---

[2] <http://forumarchiwum.gry-online.pl/S043archiwum.asp?ID=8175543>, data dostępu: 28 grudnia 2012.

[3] <http://www.gtathegame.net/forum/tematy.php?nr=1017&s=1>, data dostępu: 18 lipca 2013, interpunkcja w cytatach oryginalna.

przez bohatera dogonił samochód innej postaci – na tym bowiem m.in. polegało zadanie), i na dodatek zdecydował się je powtórzyć. Reakcję wywołała uwarunkowana „odczytaniem” / „obejrzeniem” kolejnego fragmentu opowieści swoista reinterpretacja całego zdarzenia, które grający współtworzył.

Gracz „cofnął ruch” – chciałoby się powiedzieć – i tym razem nie „zbił figury”. Jak można jednak domniemywać, motywacją nie był strategiczny, taktyczny, zręcznościowy wymiar rozgrywki, lecz przede wszystkim wrażenie, że to cały „zbiór pionków” – tekst – zagrał grającym, a nie on „pionkiem”. Gracz wykorzystał zatem właściwości tekstu jako cyfrowego programu komputerowego: „wczytał *save*” (zapis stanu rozgrywki) – zagrał „tekstem”.

Wynikająca z możliwości zapisywania stanu rozgrywki powtarzalność niektórych działań gracza – jako efekt bardziej lub mniej świadomych reinterpretacji – nieuchronnie kieruje więc ten rodzaj obcowania z tekstem także w stronę transakcji rozumianej na zasadzie koła hermeneutycznego. Pisze Januszkiewicz:

> […] transakcja przyjmuje postać koła hermeneutycznego jako niekończącego się ruchu zrozumienia i samorozumienia. W tym ruchu wybrzmiewa pytanie, zadawane sobie nawzajem przez interpretatora i tekst: kim ty jesteś? To pytanie kieruje się problemowi tożsamości rozumianej jako pytanie o sens, który nigdy nie może zostać w pełni pochwycony. A wobec tego okazuje się, że pytanie o innego / tekst, jest w gruncie rzeczy pytaniem o samego interpretatora i jego tożsamość (Januszkiewicz, 2012, s. 152).

Wypada jednak pamiętać, że mimo tak dalece rysujących się analogii fabularyzowane gry komputerowe jako teksty w swej istocie prymitywne (nie o technologię chodzi) – odwołujące się do etyki i tożsamości w sposób brutalny, symulacyjny i tym samym zmanipulowany – nadają doświadczeniom hermeneutycznym charakter cybernetyczny. A „cybernetyczne doświadczenia” z kolei wymagają pojęciowej modyfikacji tradycyjnych stylów hermeneutycznych.

3. Hermeneutyka „dramatyczna”

„You are playing a role determined by the program and the fictional world” – pisze Jill Walker w pracy pod znamiennym tytułem: *Do You Think You're Part of This? Digital Texts and Second Person Address* (Juul, 2005, s. 160–162; por. też: Walker, 2000). I trudno tej refleksji nie uznać za doskonały punkt wyjścia dla stwierdzeń określających hermeneutykę „dramatyczną”.

Zaprogramowane w najnowszych fabularyzowanych grach komputerowych sytuacje „quasi-etyczne” i przypisane im „moralne wybory” określają

sukcesywnie krystalizującą się poetykę wspomnianych gier. Zaczyna w nich dominować decyzyjny aspekt rozwoju wydarzeń zdeterminowany przez quasi-moralne rozstrzygnięcia, który w swym korespondencyjnym charakterze jawi się jako swoiście zaprojektowana dekonstrukcja.

Przedmiotem sporu – „transakcji" – jaki wytwarza się w ramach relacji „tekstu" z odbiorcą / graczem stają się bowiem najczęściej: zarówno zakorzeniona w archetypach tradycyjnej kultury popularnej hierarchia wartości, jak i spoczywające u jej podstaw elementarne normy moralne.

Dekonstrukcja archetypów (np. walki dobra ze złem) nie jest – co oczywiste – do końca zamkniętą, zdeklarowaną w swym komplementarnym charakterze wizją literacką albo filmową. Dokonuje się w procesie quasi-moralnych rozstrzygnięć, w ramach gry / dialogu z „tekstem" (Kochanowicz, 2012, s. 142). Co więcej, przebieg tak zdefiniowanego wymiaru „rozgrywki" jest weryfikowany przez program, czemu służą niekiedy zaimplementowane w grach „kwalifikatory moralności" – graficzne wskaźniki – określające, które z decyzji gracza przybliżają prowadzoną przez niego postać do płynnej granicy „dobra" lub „zła". Nie zawsze jednak wspomniana weryfikacja pokrywa się z oczekiwaniami gracza, czasami bowiem zaiste trudno dociec, jakim „etycznym systemem" kierowali się programiści, wpisując ten, czy inny wybór w aksjologiczną klasyfikację. Ich intencja nie jest wszak istotna. Zaimplementowana w komputerowych produkcjach możliwość gry także „wbrew wartościom" wiąże się – rzecz jasna – z tą specyfiką „cyberprzestrzeni", którą tak swego czasu określał Slavoj Žižek:

> W WR [wirtualnej rzeczywistości – R.K.] natomiast mogę tak postępować, odgrywać coś, nie robiąc tego naprawdę, i uniknąć tym samym niepokoju związanego z aktywnością w PR [prawdziwej rzeczywistości – R.K.] – mogę tak postępować, a ponieważ wiem, że naprawdę tego nie robię, zahamowanie lub wstyd zostają zawieszone (Žižek, 2001, s. 207).

Problem jednak w tym, że o ile jeszcze dziesięć czy piętnaście lat temu „interaktywne narracje" – do których Žižek odnosi swoje spostrzeżenia – wiązały się z akcentowanym przezeń „nadmiarem wolności", o tyle najnowsze fabularyzowane gry komputerowe owej wolności niekiedy pozbawiają, zawierają bowiem mechanizmy wymuszające na graczu decyzje o charakterze wyraźnie amoralnym. Przykładem pozostaje choćby wspomniany już polski, komputerowy *Wiedźmin*, gdzie prowadzony przez gracza Geralt niemal na początku przygody musi wybierać, czy uratować wiedźmę, wyrzynając wieś, czy też wydać kobietę na pastwę żądnych krwi wieśniaków. Jeśli gracz chce współtworzyć dalsze losy „cyfrowego bohatera" – musi podjąć decyzję. Ów „wirtualny tragizm" nie jest dokładnym odzwierciedleniem antycznego tragizmu, pozostaje dosłowną sytuacją bez

dobrego rozwiązania – gracz musi podjąć decyzję, lecz nie tylko dlatego, żeby opowiedzieć się w ramach interpretacji, której ze stron przyznać rację, ale po to, aby móc grać dalej – po prostu kontynuować dialog z tekstem.

I w tym tkwi istota hermeneutyki „dramatycznej", bo oto interpretacja tekstu powiązana z „odpowiedzialnością za bieg wydarzeń" – wpisana w dramaturgię uczasowionej, bo dynamicznej interaktywności *per se* – okazuje się cybernetyczna. Pojawiają się „interpretacyjne dyrektywy": albo / albo – i w konsekwencji tekst demaskuje prawdziwą sytuację etyczną. Pisze Januszkiewicz (2012): „relacja między interpretatorem a tekstem oznacza sytuację etyczną: żywy dialog, spotkanie" (s. 144).

Wraz z dyrektywami tekst zdobywa pozorną przewagę nad interpretatorem i tym samym powiększa się dystans interpretatora do dramaturgii samego „dialogu". Powołana przez „cyfrowy język", a także wyrażana audiowizualnie, fantastyczna opowieść zaczyna tracić swój prymat nad resztą. Istotna pozostaje intencja tekstu, ale już tylko jako komputerowego programu. Wypada zatem powtórzyć za Walkerem:

Do You Think You're Part of This?

LITERATURA

Baudrillard, J. (1996). Das perfekte Verbrechen. W: *Das perfekte Verbrechen*. Matthes & Seitz. Online: <http://www.egs.edu/faculty/jean-baudrillard/articles/das-perfekte-verbrechen/>. Data dostępu: 18 lipca 2012.

Gadamer, H.-G. (1993). *Aktualność piękna. Sztuka, jako gra symbol i święto* (tłum. K. Krzemieniowa). Warszawa: Oficyna Naukowa.

Eco, U. (1996) *Interpretacja i nadinterpretacja* (tłum. T. Bieroń). Kraków: Wydawnictwo Znak.

Januszkiewicz, M. (2007). *W-koło hermeneutyki literackiej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe PWN

Januszkiewicz, M. (2012). *Kim jestem ja, kim jesteś ty?. Etyka, tożsamość, rozumienie*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.

Juul, J. (2005) *Half-real. Video games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.

Kochanowicz, R. (2012). *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

MacLuhan, M. (2004). *Zrozumieć media* (tłum. N. Szczucka). Wydawnictwo Naukowo-Techniczne.

Markowski, M.P. (1998). *Nietzsche. Filozofia interpretacji*. Kraków: Universitas.

Nietzsche, F. (1993) *O prawdzie i kłamstwie w pozamoralnym sensie* (tłum. B. Baran). W: *Pisma pozostałe 1862–1875*. Kraków: Inter Esse.

Ricoeur, P. (2007). *O interpretacji* (tłum. J. Margański). W: A. Burzyńska, M.P. Markowski (red.), *Teorie literatury XX wieku. Antologia*. Kraków.

Stasieńko, J. (2005). *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*. Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP we Wrocławiu.

Walker, J. (2000). Do You Think You're Part of This? Digital Texts and Second Person Address. W: *Cybertext Yearbook 2000*. Online: <http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/122.pdf>.

Žižek, S. (2001). *Przekleństwo fantazji* (tłum. A. Chmielewski). Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.

<http://www.gry-online.pl/>. Data dostępu: 26 grudnia 2012.

<http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/122.pdf>. Data dostępu: 18 lipca 2013.

<http://www.gtathegame.net/forum/tematy.php?nr=1017&s=1> Data dostępu: 18 lipca 2013.

dr hab. Rafał Kochanowicz, polonista, adiunkt w Instytucie Filologii Polskiej, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, rko@icpnet.pl

„Cybernetyczne doświadczenia" – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki

Abstrakt

Fabularyzowane gry komputerowe wraz ze swym dynamicznym rozwojem przekształciły się w ostatnich latach w rozbudowane audiowizualne teksty kultury, które stają się coraz ważniejsze i coraz więcej przekazują. Zawarte w nich aspekty światopoglądowe oraz sposób ich wyrażania wykraczają, już daleko poza obszar tradycyjnie rozumianej „gry", czy „zabawy" sensu stricto. Doświadczenia, które stają się udziałem graczy, zbliżają się w swych świadectwach do ujęć bliskich tym koncepcjom obcowania z tekstem, jakie w swoich pracach omawiali swego czasu Gadamer i Ricoeur. Równocześnie też coraz mocniejsze oddziaływanie quasi-etycznego wymiaru zawartego w grach przekazu wpisuje ten obszar „wirtualnej rozrywki" w przestrzeń hermeneutycznego dyskursu.

SŁOWA KLUCZOWE: *hermeneutyka, badanie gier komputerowych, interpretacja*

Od cRPG do gier logicznych. Rozważania na temat użycia gier komputerowych w kontekście glottodydaktycznym

KRZYSZTOF KOTUŁA
Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

Abstract

From cRPGs to puzzle games.
Some remarks on using video games in a glottodidactic context

The goal of the paper is to review most of the research done in the field of the use of computer games of various types in glottodidactics. Some of the preliminary conclusions reached by the author while using puzzle video games in foreign language classes in high school will also be presented. The aim of the author is to show the full spectrum of possibilities of video games, and to state that some of them can perfectly cooperate with more traditional methods of teaching a foreign language at school.

KEYWORDS: video *games, language pedagogy, language skills development*

1. Wstęp

Nie ulega wątpliwości, że gry komputerowe stały się nieodłączną częścią otaczającej nas rzeczywistości. Jak stwierdzają Chris Evans, Joseph Kahne oraz Ellen Middaugh (2009), blisko jedna trzecia młodzieży amerykańskiej w przedziale

wiekowym 12–17 lat przyznaje, że gra w gry komputerowe każdego dnia bądź też wielokrotnie w ciągu jednego dnia, a trzy czwarte, że gra co najmniej raz w tygodniu (s. 1). Co więcej, jak podkreśla w jednym z najnowszych opracowań Randy Nichols (2013), również i młodzież w bardziej zaawansowanym wieku oddaje się z upodobaniem elektronicznej rozrywce, a średnia wieku graczy, niezależnie od ich narodowości, nieustannie rośnie (s. 38).

Olbrzymia popularność gier komputerowych nie wpłynęła dotychczas zasadniczo na sposób, w jaki postrzegane są one przez ogół społeczeństwa: w najlepszym przypadku jako niewinna rozrywka, w najgorszym jako produkt w wysokim stopniu szkodliwy. Dopiero od niedawna, szczególnie w Stanach Zjednoczonych, podnoszą się głosy pedagogów przekonanych, że granie jest czynnością, która nie powinna być uważana za niekompatybilną z poważną pracą szkolną. Chris Crawford (bez daty) pisze: „Pytanie: «Czy gry mogą mieć wartość edukacyjną?» staje się absurdalne. To nie gry, ale instytucja szkoły jest niesprawdzonym konceptem, chwilową modą, gwałcicielem tradycji”[1] (s. 16). Marc Prensky w referacie na 43. Konferencji IATEFL w Cardiff stwierdził wprost, że dzieci uczą się bardziej przydatnych rzeczy, grając w gry, niż uczęszczając do szkoły (Mawer, Stanley, 2011), podobnie jak Clark Aldrich (2009), który wyraża opinię, że granie jest dużo bardziej naturalnym sposobem uczenia się niż te, które promowane są przez instytucje edukacyjne (s. 5). Poruszając się już na gruncie czysto glottodydaktycznym, Kyle Mawer i Graham Stanley (2007) stwierdzają, że „gry komputerowe są jednym z najcenniejszych i najbardziej stymulujących narzędzi dostępnych nauczycielom języka obcego”[2] (par. 1).

2. Gry komputerowe na lekcji języka obcego

2.1. Potencjalne korzyści płynące z użycia gier komputerowych w nauczaniu języków obcych

Pomimo licznych głosów, które przemawiają za wykorzystaniem potencjału gier komputerowych w edukacji, problem implementacji gier komputerowych w procesie glottodydaktycznym pozostaje zagadnieniem marginalnym. Po dokonaniu całościowego przeglądu literatury anglojęzycznej Zhuo Li, Feng Liu i Jeff Boyer (2009) wymieniają zaledwie dwanaście artykułów

[1] “The question, «Can games have educational value?» becomes absurd. It is not games but schools that are the newfangled notion, the untested fad, the violator of tradition”.

[2] “Using computer games is one of the most valuable and incentive providing resources available to language teachers”.

koncentrujących się na problemie użycia gier komputerowych na zajęciach języka obcego opublikowanych w latach 2000–2007 (s. 136). W późniejszym o dwa lata tekście Jonathan deHaan (2011) wymienia kolejnych pięć publikacji z lat 2007–2010 poświęconych tej tematyce, stwierdzając równocześnie, że istnieje bardzo mało badań koncentrujących się na zagadnieniu wpływu gier komputerowych na przyswajanie drugiego języka (s. 46). W innym artykule z tego samego roku Alice Chik (2011) stwierdza, iż globalna kariera gier komputerowych stanowi bezsprzeczny dowód na to, że stały się one jednym z najbardziej popularnych sposobów spędzania wolnego czasu, co nie zmienia faktu, że ich rola w nauczaniu języków obcych jest wciąż marginalna (s. 30).

Specjaliści z zakresu nauczania języków obcych przekonują tymczasem, iż potencjalnych korzyści płynących z używania gier komputerowych na lekcji języka obcego jest wiele. Thomas (2012) stwierdza na przykład, że gry mogą być motywujące, przyczyniają się do obniżenia poziomu stresu uczniów, pozwalają użytkownikom języka skupić się raczej na efektywnej komunikacji w języku obcym niż na używaniu poprawnych form językowych, dają introwertycznym uczniom więcej okazji do zabrania głosu oraz pomagają stworzyć nieformalną atmosferę, która zwiększa receptywność[3] uczniów (s. 11). Z kolei Kyle Mawer i Graham Stanley (2011) przekonują, że dzięki użyciu gier komputerowych na zajęciach języka obcego możliwe jest rozwijanie umiejętności takich jak kreatywność w rozwiązywaniu problemów, umiejętność oceny ryzyka podjętych działań, wytrwałość i zdolność do efektywnej współpracy (s. 10).

2.2. Gry cRPG w nauczaniu języka obcego

Nauczyciel pragnący włączyć strategie wideoludyczne[4] do programu nauczania języka obcego staje naturalnie przed pytaniem, w jakiego typu gry i w jaki sposób grać. W zależności od osobistych przekonań i przyjętej perspektywy badawczej akademicy w różny sposób oceniają przydatność poszczególnych gatunków gier w nauczaniu języków obcych. Johansen Quijano Cruz (2007) stwierdza na przykład, iż najbardziej odpowiednim typem gier do zastosowania w ramach nauki języka obcego są gry fabularne:

[3] Pojęcie to należy rozumieć w tym kontekście jako zdolność przyswajania danych językowych, czyli przyjmowania ich z środowiska zewnętrznego.

[4] Termin ten przeszczepiamy z języka francuskiego, gdzie określenie *vidéoludique* pojawia się choćby w pracach Vincenta Berry'ego (zob. np. Berry, 2011).

> RPG zawierają długie godziny dialogów i dużą ilość tekstu pisanego. Podczas zajęć uczniowie mogą grać w grę, będąc tym samym zanurzeni w obcojęzycznym środowisku, w którym postacie mówią z różnymi akcentami. Pozwala to uczniom na rozwijanie umiejętności rozumienia ze słuchu. Gry RPG pozwalają równocześnie na rozwijanie umiejętności czytania, ponieważ warunkiem czynienia postępów w rozgrywce jest realizacja celów komunikowanych graczowi za pomocą tekstu[5] (par. 4).

Jak wyraźnie widać, Cruz wychodzi z założenia, iż gra wykorzystywana w nauczaniu języków obcych musi zawierać duże ilości materiału językowego. Niestety, pomija przy tym problem jego natury i jakości, który jest naturalnie czynnikiem absolutnie kluczowym. Treści pojawiające się w grach tego typu często trudno w jakikolwiek logiczny sposób powiązać z tematami realizowanymi na zajęciach, narzuconymi zwykle przez podręcznik oraz podstawę programową. Nie jest przy tym możliwe sprowadzenie RPG do roli okazjonalnej rozrywki. Gry te są zwykle bardzo rozbudowane, a ich ukończenie wymaga dużego nakładu czasu. Wątpliwości potęguje fakt, że autorka koncentruje się na sprawnościach receptywnych, takich jak rozumienie tekstu czytanego bądź też rozumienie ze słuchu. Skoro jednak celem opisywanych działań ma być rozwijanie tego rodzaju umiejętności, należy spytać: czy nie lepiej zaproponować uczniom typowe, nakierowane na ich doskonalenie ćwiczenia, których zaletą jest dostosowanie do określonego poziomu zaawansowania uczniów i powiązanie z treściami programowymi?

Dodatkowym problemem jest złożoność tego rodzaju gier, która powoduje, iż do prowadzenia skutecznej rozgrywki konieczny jest zwykle długotrwały trening. Może się przy tym okazać, że nie każdy uczeń jest w stanie podołać podobnemu wyzwaniu lub że niektórym osobom w ogóle nie odpowiada taki sposób uczenia się języka obcego. Przeszkodą w realizacji tego typu projektów mogą być również względy techniczne – by uczestniczyć w rozgrywce, każdy uczestnik zajęć musi posiadać swoje stanowisko komputerowe, co nie tylko w polskich realiach może się okazać bardzo problematyczne. Co więcej, wiele z proponowanych przez Cruz gier to programy komercyjne, które musiałyby zostać zakupione przez szkołę. W świetle tych faktów wydaje się, że dobrym rozwiązaniem jest raczej zachęcanie uczniów do prowadzenia samodzielnej rozgrywki w środowisku pozaszkolnym.

[5] "RPGs have long hours of in-game dialogue and a lot of written text. In a video game ESL lab session, the students would play through the game. During this playing time, the students would be exposed to English language dialogue, probably with various accents, which would help the students develop their aural skills. RPGs would also help them develop their reading skills, as the game will not continue unless the player, in this case a student, achieves certain goals which are communicated to the student through either spoken communication or written text".

2.3. Symulatory życia w nauczaniu języka obcego

Odmienną kategorią gier, równie przychylnie traktowaną przez część badaczy, są symulatory życia. James Rannali (2008) pisze na ich temat co następuje:

> komercyjne symulatory życia mogą zostać zaadaptowane na potrzeby nauczania języków obcych. [...] Mogą się one przyczynić do usprawnienia procesu nabywania słownictwa. [...] Komputerowe gry symulacyjne w rodzaju *The Sims* są popularne wśród uczniów wywodzących się z różnych środowisk, przez co uczniowie mogą być otwarci na propozycję włączenia tego typu aktywności w program zajęć[6] (s. 453).

Zaletą takich gier jest odwzorowanie czynności prawdziwego życia. Bohater *The Sims* funkcjonuje w świecie wzorowanym na otaczającej nas rzeczywistości: mieszka w mieście, uczy się, pracuje, nawiązuje kontakty towarzyskie itp. Wszystko to sprawia, że dużo prostsze wydaje się osadzenie tego rodzaju gry w typowym programie nauczania języka obcego. Problematyczny może się natomiast okazać brak materiału mówionego – postaci porozumiewają się nieistniejącym językiem, a program komunikuje się z graczem za pomocą tekstu i piktogramów ukazujących np. to, o czym myśli nasz bohater.

Tak jak w przypadku gier RPG, również i tutaj względy techniczne mogą stanowić istotną przeszkodę, gdyż konieczne jest wyposażenie każdego z uczniów w stanowisko komputerowe. Kolejną cechą wspólną obu odmian gier jest ich komercyjność, wymuszająca ich zakup przez placówkę oświatową. Należy również wziąć pod uwagę inne czynniki: jako że *The Sims* jest grą popularną, niektórzy uczestnicy zajęć mogą doskonale ją znać, przez co zrozumienie instrukcji w języku obcym nie będzie dla nich konieczne do efektywnego prowadzenia rozgrywki. W przypadku takich osób wpływ użycia gry komputerowej na rozwijanie kompetencji językowych może być niezauważalny. Co więcej, dysproporcje w umiejętnościach graczy mogą rodzić napięcia w grupie, uniemożliwiając realizację wyznaczonych przez nauczyciela zadań. Szczególnie w początkowych etapach użytkownik *The Sims* zasypywany jest olbrzymią liczbą informacji, przez co rozgrywka prowadzona w języku obcym może okazać się wysoce problematyczna. Osoby dobrze znające grę będą miały w takiej sytuacji dużą przewagę nad początkującymi. Badacze tacy jak Ravi Purushotma (2005) wskazują wprawdzie na możliwość modyfikacji programu mającej na celu

---

[6] “Commercially produced computer simulation games can, with theoretical guidance, be adapted for use by ESL students and [...] contribute to vocabulary acquisition. [...] Computer simulation games like *The Sims* are potentially popular with ESL students from a wide variety of backgrounds, and [...] students may be open to the prospect of having such games incorporated into a program of language learning”.

wprowadzenie do gry podpowiedzi w języku ojczystym, jednak jest to zadanie niezwykle pracochłonne, które wymaga od prowadzącego zajęcia wysokich kompetencji informatycznych. Niemniej nie ulega wątpliwości, iż granie – choćby w środowisku domowym – w gry pokroju *The Sims* może przyczynić się do opanowania dużej ilości przydatnego słownictwa.

2.4. Gry zręcznościowe w nauczaniu języka obcego

Ciekawe badania mające na celu określenie, w jakim stopniu gry zawierające elementy zręcznościowe są przydatne w nauczaniu języka obcego, prowadzone były przez deHaana. W artykule poświęconym użyciu gry sportowej na lekcji języka obcego autor ten przytacza wypowiedzi jednego ze swoich uczniów. Zwrócił on uwagę na fakt, iż interaktywność gry przeszkadzała mu w opanowywaniu nowego słownictwa: „Słyszę, że coś do mnie mówią, ale koncentruję się na uderzaniu piłki [...] Staram się słuchać [tego, co mówi sprawozdawca], ale nie jestem w stanie dobrze uderzyć piłki”[7] (deHaan, 2005, s. 280). Wynika z tego jasno, że interaktywny charakter gier komputerowych może w pewnych sytuacjach okazać się nie tyle pomocą, ile raczej przeszkodą w przyswajaniu języka obcego. Dotyczy to w szczególności sytuacji, w których zrozumienie instrukcji werbalnych nie jest warunkiem *sine qua non* prowadzenia efektywnej rozgrywki. Jeżeli kontekst, podpowiedzi wizualne itp. są wystarczające do odgadnięcia celu gry i metod jego osiągnięcia, język staje się zbytecznym elementem równania.

Podobnie brzmiące wnioski zostały sformułowane w publikacji poświęconej programowi *Parappa the Rapper* (deHaan, Reed, Kuwada, 2010). Jak zauważają autorzy, jego użycie miało minimalny wpływ na przyswajanie nowego słownictwa przez uczniów. Wynika to z faktu, iż w grze tej – polegającej na sekwencyjnym wciskaniu przycisków konsoli tak, by powstała odpowiednia melodia – akcent położony jest jedynie na wyczucie rytmu i sprawności manualne. Gra nie wymusza w żaden sposób zrozumienia słów piosenki, przez co są one całkowicie pomijalnym elementem rozgrywki. Skoro zaś nie ma logicznego powiązania między zrozumieniem komunikatu werbalnego a sukcesem lub porażką gracza, nie może być mowy o przydatności tego typu programów w kontekście nauczania języka obcego.

---

[7] “I can hear them talking, but I’m concentrating on hitting the ball. [...] I’m trying to listen [to what the announcers are saying] – I’m not paying attention to pitching.”

2.5. Kilka uwag o użyciu gier logicznych na lekcji języka obcego

Na powyższym tle ciekawie zdają się przedstawiać gry logiczne,

> w których nie występuje tak naprawdę konflikt między graczem-postacią i innymi postaciami. Akcent położony jest raczej na znalezienie rozwiązania pewnego problemu, co wymaga zwykle rozwiązania zagadek, nawigacji, opanowania użycia różnych narzędzi oraz manipulacji obiektami i ich rekonfiguracji[8] (Wolf, 2008, s. 270).

W przeciwieństwie do większości programów należących do wymienionych wcześniej kategorii gry logiczne umożliwiają współpracę nawet całej klasy. Dzieje się tak, ponieważ w grach tego typu – w odróżnieniu choćby od cRPG czy symulatorów życia – centralnym elementem rozgrywki nie jest już postać, z jaką gracz się identyfikuje, lecz problem, który należy rozwiązać. Gra logiczna może stać się świetnym punktem wyjścia do złożonych ćwiczeń interakcyjnych, ucząc tym samym uczniów skutecznej komunikacji oraz umiejętności negocjacji. Punkt ciężkości przesunięty więc zostaje z umiejętności receptywnych na produktywne.

Za użyciem gier logicznych przemawia cały szereg argumentów. Istnieje olbrzymia liczba takich programów udostępnionych darmowo w internecie, co daje uczącemu nieograniczoną swobodę wyboru i eliminuje konieczność zakupu. Gry te zrealizowane są zwykle w technologii *flash* i nie wymagają wydajnego komputera. W polskim kontekście edukacyjnym do rzadkości należą sytuacje, w których sale językowe są wyposażone w odpowiednią liczbę stanowisk komputerowych. Dużo częściej spotykane są natomiast tablice interaktywne, które pozwalają ogółowi graczy na wygodne obserwowanie przebiegu gry na jednym ekranie. Z obserwacji poczynionych przez autora niniejszego artykułu wynika, że narzędzie to jest dodatkowo doceniane przez uczniów z racji na fakt, iż umożliwia ono wygodną manipulację wirtualnymi obiektami.

Co ciekawe, każda z gier logicznych stawia przed grającymi wyzwanie innej natury i pozwala ćwiczyć umiejętności komunikacyjne w odmienny sposób. Reguły tego typu gier są zwykle proste, co skraca do minimum czas opanowywania ich obsługi. Również sama ich struktura i model rozgrywki, polegający często na pokonywaniu kolejnych poziomów, pozwala na podjęcie lub przerwanie gry w dowolnym momencie i regulowanie czasu na nią poświęconego. Dzięki temu, tak jak i dzięki swojej różnorodności, doskonale integrują się one z programem nauczania. Autor niniejszej publikacji wykorzystywał gry logiczne na lekcjach

---

[8] "Games in which the primary conflict is not so much between the player-character and other characters, but rather the figuring out of a solution, which often involves solving enigmas, navigation, learning how to use different tools, and the manipulating or reconfiguring of objects".

języka obcego w liceum na przykład do ćwiczenia trybu rozkazującego (uczniowie wydają sobie polecenia), zdań warunkowych (uczniowie wspólnie zastanawiają się np. nad przyczyną porażki) lub też trybu łączącego (służącego m.in. do wyrażania niepewności). Przykładowy przebieg lekcji przedstawiony został w innym artykule (Kotuła, 2012). Z doświadczeń autora wynika, iż uczniowie za każdym razem entuzjastycznie reagują na podobne ćwiczenia.

Należy również podkreślić fakt, że w grach logicznych nie ma zwykle limitu czasu, co pozwala wszystkim uczestnikom zajęć uczestniczyć aktywnie w rozwiązywaniu problemu. Nie znaczy to oczywiście, że gry te są pozbawione wad (należy do nich m.in. dostępność w jednej tylko, zwykle angielskiej, wersji językowej) ale daje je się w większości przypadków wyeliminować. Nie należy również sądzić, iż jedynie komputerowe gry logiczne są przydatne w nauczaniu języków obcych; przeciwnie, wiele gatunków gier może mieć pozytywny wpływ na rozwój zdolności produktywnych i receptywnych. Istotne jest jednak, by nauczyciel języków obcych był świadom potencjału i ograniczeń technik wideoludycznych i potrafił dobrać narzędzie dostosowane do potrzeb uczących się.

LITERATURA

Aldrich, C. (2009). *Learning Online with Games, Simulations, and Virtual Worlds: Strategies for Online Instruction*. San Francisco: Jossey-Bass.

Berry, V. (2011). Jouer pour apprendre: est-ce bien sérieux? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissage. *Canadian Journal of Learning and Technology*, *37*, 1–14.

Chik, A. (2011). Learner autonomy development through digital gameplay. *Digital culture & education, 2*, 30–45.

Crawford, C. (bez daty). *The Art of Computer Game Design*. Online: <http://pdf.textfiles.com/books/cgd-crawford.pdf>. Data dostępu: 14 grudnia 2012.

Cruz, J.Q. (2007). Video games and the ESL classroom. *The Internet TESL Journal, 13*. Online: <http://iteslj.org/Articles/Quijano-VideoGames.html> Data dostępu: 14 grudnia 2012.

deHaan, J.W. (2005). Acquisition of Japanese as a Foreign Language Through a Baseball Video Game. *Foreign Language Annals, 38*, 278–282.

deHaan, J.W. (2011). Teaching and learning English through digital game projects. *Digital culture & education, 3*, 46–55.

deHaan, J.W., Reed, M.W., Kuwada, K. (2010). The effect of interactivity with a music video game on second language vocabulary recall. *Language Learning & Technology, 14*, 74–94.

Evans, C., Kahne, J., Middaugh, E. (2009). *The Civic Potential of Video Games*. Cambridge: The MIT Press.

Gee, J.P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

Kotuła, K. (2012). Gra komputerowa na lekcji języka obcego. *Języki obce w szkole, 3*, 122–124.

Li, Z., Liu, F., Boyer, J. (2009). Amusing Minds for Joyful Learning through E-Gaming. W: R. de Cássia Veiga Marriott, P. Lupion Torres (red.), *Handbook of research on e-learning methodologies for language acquisition* (s. 132–150). Hershey: Information Science Reference.

Mawer, K., Stanley, G. (2007). *Adapting Online Computer Games to the EFL Classroom*. Online: <http://evogaming.wikispaces.com/AdaptingOnlineComputerGamesfortheClassroom>. Data dostępu: 14 grudnia 2012.

Mawer, K., Stanley, G. (2011). *Digital play: computer games and language aims*. Surrey: Delta Publishing.

Nichols, R. (2013). Who Pays, Who Plays: Mapping Video Game Production and Consumption Globally. W: N. Huntemann, B. Aslinger (red.). *Gaming Globally: Production, Play, and Place* (p. 37–49). New York: Palgrave-Macmillan.

Purushotma, R. (2005). Commentary: You're not studying, you're just... *Language Learning & Technology, 9*, 80–96.

Rannali, J. (2008). Learning English with the Sims: Exploiting authentic computer simulation games for L2 learning. *Computer Assisted Language Learning, 21*, 441–455.

Thomas, M. (2012). Contextualizing Digital Game-Based Language Learning: Transformational Paradigm Shift or Business as Usual? W: H. Reinders (red.), *Digital Games in Language Learning and Teaching* (s. 11–31). Nowy Jork: Palgrave Macmillan.

Wolf, J.P.M. (2008). *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Westport: Greenwood Press.

dr Krzysztof Kotuła, lingwista stosowany, adiunkt w Instytucie Germanistyki i Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin, christophe.kotula@gmail.com

Od cRPG do gier logicznych. Rozważania na temat użycia gier komputerowych w kontekście glottodydaktycznym

Abstrakt

Celem niniejszej publikacji jest dokonanie przeglądu większości istniejących badań dotyczących użycia różnego typu gier komputerowych w procesie glottodydaktycznym. W artykule zostaną również przedstawione wstępne konkluzje sformułowane przez autora podczas pracy z grami logicznymi w szkole ponadgimnazjalnej. Zamysłem autora jest pokazanie pełnego zakresu możliwości gier komputerowych, tak jak i ukazanie, że niektóre z nich mogą doskonale współgrać z tradycyjnymi metodami nauczania języków obcych w szkole.

SŁOWA KLUCZOWE: *gry komputerowe, glottodydaktyka, rozwijanie umiejętności językowych*

Homo Ludens 1(5)/2013

Osobowość a uczestnictwo w grach fabularnych. O relacjach między tożsamością, myśleniem narracyjnym i stylem gry

STANISŁAW KRAWCZYK
Uniwersytet Warszawski

Abstract

Personality and role-playing game participation.
On the relations between identity, narrative thinking and style of play

The paper demonstrates one possible way of seeking an answer to the question: "What is the connection between a player's general personality characteristics and the way he or she participates in role-playing game sessions?" An empirical study with 44 participants is presented, including its theoretical background, conduct, and results. Three phenomena play a pivotal role here: identity, narrative style of play and autonarrative inclination. The paper explains them, characterises the employed research methods and delineates the reasons for academic interest in these aspects of psyche. Afterwards, the results of the study are shown. They serve as an argument in support of the thesis that the three studied phenomena are related to one another.

KEYWORDS: *role-playing games, psychology, narrative, identity, style of play*

Rozrywka nie jest oddzielona od prawdziwego świata;
rozrywka jest prawdziwym światem.

(Fine, 1989)

1. Wprowadzenie

Jedno z istotnych pytań, jakie może zadać psycholog w odniesieniu do gier fabularnych (*role-playing games* – RPG), dotyczy relacji między różnymi sposobami uczestnictwa w rozgrywce a ogólnymi właściwościami osobowościowymi – takimi, które ujawniają się i rozwijają w wielu różnych sferach życia. Poznawanie tych relacji może być pomocne m.in. w próbach takiego kształtowania przebiegu sesji, aby sprzyjał on rozwojowi tożsamości uczestników.

Artykuł przedstawia jeden z możliwych sposobów udzielania odpowiedzi na powyższe pytanie, koncentrując się na trzech zjawiskach: tożsamości, narracyjnym stylu gry oraz inklinacji autonarracyjnej. Kompozycja całości podporządkowana jest potrzebom prezentacji przeprowadzonego badania empirycznego[1]. Tekst opiera się przy tym na założeniu, że czytelnicy są obeznani z grami fabularnymi. Pozostałych odbiorców zainteresować mogą prace opisujące zasadnicze cechy RPG (np. Surdyk, 2007; Szeja, 2004).

Z powodów terminologicznych należy odnotować, że tematem artykułu jest zjawisko, które wielu polskich autorów w ślad za Jerzym Szeją (2004) nazywa narracyjnymi grami fabularnymi. Pominięcie przymiotnika „narracyjne" zapewnia większą zwięzłość tekstu, ale ma również inny cel. Zostanie on wyjaśniony na końcu artykułu.

Głównymi adresatami tekstu są osoby niebędące psychologami. Niekiedy jednak podawane są dodatkowe informacje skierowane do fachowych badaczy z tej dziedziny.

2. Wybrane zjawiska psychiczne i metody ich badania[2]

2.1. Tożsamość

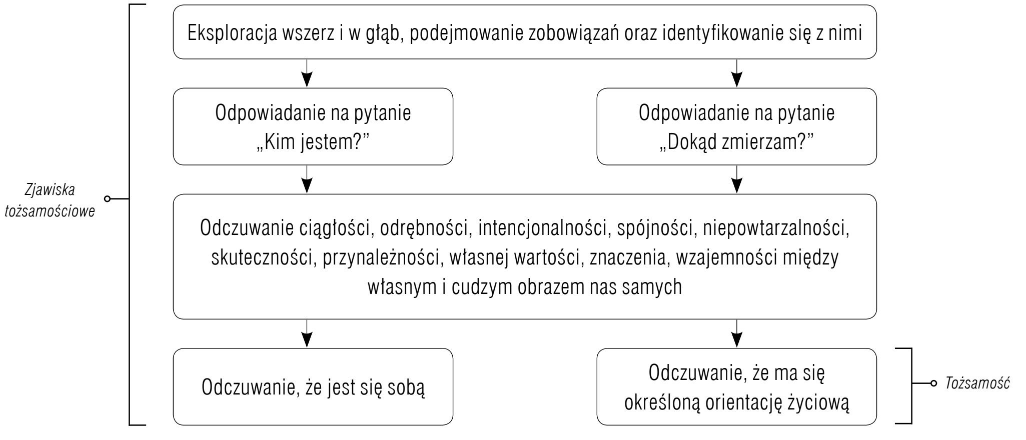
Psychologowie pojmują tożsamość dwojako, na sposób fenomenologiczny oraz poznawczy (Grzegorek, 2007, s. 17). W dalszej części artykułu przyjmowana jest

[1] Tekst czerpie wiele z pracy magisterskiej, która powstawała w latach 2008–2010 w Instytucie Psychologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu pod kierunkiem p. prof. Anny Suchańskiej (dziękuję Pani Profesor za pomoc w przygotowaniu pracy). Artykuł nie jest jednak streszczeniem dysertacji. Niektóre zagadnienia ujmowane są w inny sposób, pojawiły się nowe pozycje bibliograficzne, a ponadto oryginalne badanie obejmowało więcej zmiennych. Osoby zainteresowane szczegółowymi informacjami o wynikach badania – dokładniejszymi niż te, które można było podać w artykule – zapraszam do kontaktu elektronicznego.

[2] W doniesieniach z badań empirycznych w psychologii metody badawcze przedstawiane są zazwyczaj wspólnie w odrębnej sekcji. Tutaj postanowiłem omówić każdą z metod wraz z odpowiednim zjawiskiem psychicznym. Sądzę, że dla czytelników niebędących psychologami taka formuła może być bardziej przystępna.

pierwsza z tych perspektyw. Tożsamość rozumianą fenomenologicznie[3] można traktować jako odczuwanie, iż umiemy odpowiadać sobie na dwa pytania: „Kim jestem?" i „Dokąd zmierzam?"[4]. Tożsamości nie definiuje treść takich odpowiedzi, ale mniej lub bardziej płynne poczucie, że umiemy (lub nie umiemy) ich udzielić. Oznacza to – dla przykładu – że tożsamość człowieka głęboko wierzącego może być bardzo podobna do tożsamości zaangażowanego ateisty.

Tak postrzegana tożsamość stanowi jeden z wielu dynamicznych procesów, które można ogólnie nazwać zjawiskami tożsamościowymi[5]. W schematyczny sposób pokazuje je rysunek 1 (pomija on systemowe sprzężenia zwrotne, relacje z innymi strukturami bądź procesami psychicznymi, a także możliwość podziału niektórych komponentów na składniki prostsze)[6]. Zjawiska te nie cechują wyłącznie osób dorosłych – jak pisze Oleś (2008), przypuszczalnie każdy człowiek od dzieciństwa ma jakieś poczucie tożsamości. Niemniej dopiero osoby dorastające opracowują swoją tożsamość na drodze autorefleksji (s. 45).



Rysunek 1. Procesualny model zjawisk tożsamościowych (źródło: opracowanie własne na podstawie: Brzezińska, Appelt, Ziółkowska, 2008, s. 250–252; Harwas-Napierała, 2007, s. 13; Grzegorek, 2007, s. 21; Oleś, 2008, s. 45, 48 i 78–79)

[3] W dalszej części tekstu wyraz ten jest pomijany – słowo „tożsamość" oznacza domyślnie „tożsamość w ujęciu fenomenologicznym".

[4] W nieco innym kontekście pytania te jako warunek opracowania tożsamości przytacza Piotr Oleś (2008, s. 45).

[5] Rzeczownik „tożsamość" odnoszony jest w niniejszym tekście do tożsamości traktowanej zgodnie z zaproponowaną definicją i stanowiącej tylko jedną część modelu z rysunku 1. Natomiast przymiotnik „tożsamościowy" odwołuje się do wszelkich zjawisk, które obejmuje naszkicowany model.

[6] Pierwsze pole schematu („Eksploracja wszerz i w głąb...") zawiera nazwy procesów tożsamościowych opisywanych przez Koena Luyckxa, Luca Goossensa i Barta Soenensa (2006). W języku polskim procesy te omówiły Anna Brzezińska, Karolina Appelt i Beata Ziółkowska (2008, s. 250–252).

Dalsze uściślenia poczynić można na podstawie koncepcji statusów tożsamości utworzonej na podstawie teorii Erika Eriksona przez Jamesa Marcię (1966) i rozwijanej przez wielu autorów (por. Brzezińska, Appelt, Ziółkowska, 2008, s. 244–252 i 262). Dała ona początek bogatej tradycji badań empirycznych (Adams, 1998), co uzasadnia wykorzystanie jej w obecnym artykule.

W pierwotnym wariancie tej koncepcji, dotyczącym okresu dorastania i ukształtowanym na podstawie badań prowadzonych wśród nastolatków, można wyróżnić dwa odrębne etapy kształtowania się dojrzałej tożsamości. Pierwszy z nich to czas czynnego sprawdzania rozmaitych wizji siebie przed podjęciem wiążących decyzji życiowych. Do typowych zachowań w tym okresie należy np. modyfikowanie własnego ciała i stroju, eksperymentowanie w relacjach interpersonalnych oraz aktywne poszukiwanie informacji o tym, jak postrzegają nas inni ludzie. Stan taki określił Marcia mianem moratorium (łac. *moratorius* ‘zwlekający, opóźniający’; w polskiej literaturze w kontekście tego stadium przyjęło się mówienie o **tożsamości moratoryjnej**). Jeśli procesy rozwojowe przebiegają pomyślnie, to refleksyjne rozpatrzenie i wypróbowanie wielu alternatywnych możliwości zaangażowania (zawodowego, rodzinnego, politycznego etc.) prowadzi do utworzenia **tożsamości osiągniętej**.

W dorastaniu – adolescencji – mogą też wystąpić dwa inne statusy. Pierwszym z nich jest **tożsamość rozproszona**, cechująca się nieobecnością stałych zobowiązań i brakiem realnego zainteresowania poszukiwaniami tożsamościowymi. Mamy tu do czynienia z kontinuum rozciągającym się od „typu «playboya»” do „typu osobowości schizoidalnej” (Marcia, 1966, s. 558). Możliwe jest również podjęcie zobowiązania, które nie opiera się na przemyślanej ocenie wartości lub sposobów życia, ale na ich bezrefleksyjnym zaczerpnięciu od osób znaczących. Wobec braku dokładnego polskiego odpowiednika słowa *foreclosure*, oznaczającego zarówno ‘przejęcie’, jak i ‘wykluczenie’, pozostaje użycie wyrażenia wykorzystywanego w rodzimej literaturze: „**tożsamość przejęta**”.

Odnosząc koncepcję statusów do Rysunku 1, można zdefiniować status tożsamości jako jedną z czterech typowych konfiguracji zjawisk tożsamościowych.

Anna Brzezińska, Karolina Appelt i Beata Ziółkowska podkreślają, że sekwencja statusów nie jest identyczna u wszystkich dorastających, a ponadto możliwe jest przechodzenie od statusów „wyższych” do „niższych” (np. od tożsamości osiągniętej do moratoryjnej). Przywołują też jednak model Alana Watermana (1982), zgodnie z którym typowa kolejność pojawiania się poszczególnych statusów tożsamości w rozwoju przedstawia się następująco: tożsamość rozproszona, przejęta, moratoryjna, osiągnięta (Brzezińska, Appelt, Ziółkowska, 2008, s. 245 i 249).

Na początku koncepcja statusów dotyczyła okresu dorastania, ale współcześni badacze podkreślają, że bardzo ważnym etapem życia dla formowania tożsamości jest również kolejne stadium rozwojowe: wczesna dorosłość (Harwas-Napierała, 2007, s. 16; Brzezińska, Appelt, Ziółkowska, 2008, s. 248). Można więc bez obaw odnosić omówioną koncepcję także do osób mających od 20 do 30 lat. Analogicznie postępuje Gerald Adams (1998), pisząc o stosowaniu kwestionariusza opartego na koncepcji Marcii: „Idealny zakres […] to od 13 do 30 lat" (s. 29). Odpowiada to typowemu wiekowi polskich uczestników RPG – w naszym kraju zdecydowana większość grających wydaje się mieć od kilkunastu do dwudziestu kilku lat[7].

Metodą zastosowaną w badaniu statusów tożsamości była **polska adaptacja kwestionariusza** Extended Objective Measure of Ego Identity Status, Revised Edition (EOMEIS-2). Autorami pierwotnej wersji tego narzędzia[8] są Layne Bennion i Gerald Adams. Zawiera ona 64 stwierdzenia – itemy, pozycje testowe – oceniane na sześciostopniowej skali Likerta (wypełniający zaznaczają odpowiedź z zakresu od „Zdecydowanie się zgadzam" do „Zdecydowanie się nie zgadzam"). Na każdy z czterech statusów przypada 16 stwierdzeń obejmujących osiem sfer życiowych: pracę zawodową, politykę, religię, tzw. filozofię stylu życia, role płciowe, przyjaźnie, rekreację i związki romantyczne. Z brzmieniem pozycji testowych można zapoznać się w podręczniku Adamsa (1998, s. 82–84)[9].

W badaniu użyłem polskiej adaptacji EOMEIS-2 skonstruowanej przez Katarzynę Palus (2010). Dokonałem przy tym jednej zmiany. Zarówno w wariancie angielskim, jak i polskim skala odpowiedzi rozpoczyna się następująco: „A = zdecydowanie się zgadzam / B = raczej się zgadzam / C = zgadzam się". Uznawszy to za pomyłkę, zamieniłem miejscami treść odpowiedzi B i C[10].

[7] Jerzy Szeja na podstawie analizy corocznych ankiet dwóch ważnych czasopism poświęconych RPG stwierdził: „w narracyjnych grach fabularnych biorą udział przede wszystkim ludzie młodzi – według źródeł 80% graczy ma więcej niż 15, a mniej niż 25 lat" (Szeja, 2004, s. 20). Być może od tamtego czasu średni wiek grających zwiększył się ze względu na spowolniony rozwój rynku, ale wzrost wyższy niż o pięć lat zdaje się mało prawdopodobny.

[8] Jej krótka charakterystyka sporządzona została na podstawie podręcznika autorstwa Adamsa (1998).

[9] Dla psychologa przydatna będzie informacja, że opracowano szczegółowe dane na temat jakości psychometrycznej kwestionariusza – m.in. jego rzetelności i trafności teoretycznej. Jeśli chodzi o tę pierwszą, stosowne zabiegi sprawdzające „wskazują na to, że zgodność pozycji testowych mieści się w przedziale od średniej do silnej, a oszacowanie rzetelności test-retest dostarcza dowodów na zgodność w czasie" (Adams, 1998, s. 30). Co się tyczy trafności teoretycznej, otrzymane wyniki sugerują, że każda z czterech 16-itemowych grup reprezentuje odrębne zjawisko. Wyjątkiem jest pewna zbieżność między tożsamością rozproszoną i moratoryjną zaobserwowana w kilku analizach. „Jej powodem może być albo większe niż w obecnej konceptualizacji podobieństwo między statusem rozproszonym a moratoryjnym, albo niezdolność EOMEIS-2 do pełnego rozróżnienia między tymi dwoma statusami tożsamości" (Adams, 1998, s. 43). W niniejszym artykule istotna jest jednak głównie tożsamość osiągnięta, przez co wspomniana zbieżność nie gra ważniejszej roli.

[10] Dziękuję p. dr Katarzynie Palus za udostępnienie w 2010 roku tekstu pracy doktorskiej i użytego w niej kwestionariusza. Podane w dysertacji psychometryczne właściwości narzędzia są w przybliżeniu

W tym miejscu potrzebne jest pewne uściślenie z pogranicza teorii i metodologii. Do tej pory statusy tożsamości traktowane były w tekście jako typy. W takim ujęciu jedna osoba miałaby np. tożsamość przejętą, druga – osiągniętą, trzecia – rozproszoną. Wszelako zgodnie z wynikami badań „rozwój tożsamości nie ma jednolitego charakteru [...] np. dorastający może jednocześnie znajdować się w jednej ze sfer na etapie tożsamości nabywanej (rozwojowo najwyższej), w innej natomiast przejawiać moratorium" (Harwas-Napierała, 2007, s. 16). Warto więc **rozpatrywać statusy nie jako typy, lecz aspekty** funkcjonowania psychicznego. Te pierwsze wzajemnie się wykluczają, te drugie zaś mogą – przynajmniej w pewnym stopniu – współwystępować. W takim ujęciu przykładowe zdanie: „Tożsamość osiągnięta koreluje dodatnio z inklinacją autonarracyjną" oznacza, że im bardziej przebieg różnorakich procesów tożsamościowych odpowiada wyidealizowanemu typowi tożsamości osiągniętej, tym silniejsza jest inklinacja autonarracyjna (i *vice versa*).

Możliwość takiego postępowania pokazuje sam autor podręcznika do EOMEIS-2: „Surowe wyniki podskal rozproszenia, przejęcia, moratorium lub tożsamości osiągniętej mogą być używane w analizach korelacyjnych, gdy badacz zainteresowany jest [...] wynikami [...] na wymiarze danej podskali statusu tożsamości. [...] Tę formę analizy zaleca Rest (1975), sugerując, że jednostki generalnie funkcjonują na więcej niż jednym poziomie psychologicznego funkcjonowania [...]" (Adams, 1998, s. 24). Co prawda współtwórca kwestionariusza pozostaje przy typologicznym traktowaniu statusów, stwierdzając: „nie byłoby spójne teoretycznie, gdyby jednostka równocześnie przejawiała procesy myślowe właściwe różnym poziomom dojrzałości" (s. 43). Mimo to jednak wzmiankowana wyżej niejednolitość rozwoju tożsamościowego zachęca do zamiany podejścia typologicznego na aspektowe.

Na koniec warto zestawić zawartość EOMEIS-2 z rysunkiem 1. Wydaje się, że pozycje testowe przynoszą dane o sposobie udzielania odpowiedzi na jedno z dwu pytań tożsamościowych: „Dokąd zmierzam?". Badanie opiera się na założeniu, że jest to zadowalający wskaźnik statusu tożsamości, a także dobry wskaźnik samej tożsamości.

2.2. Inklinacja autonarracyjna

Emilia Soroko (2007) pisze: „Można przyjąć, że różni ludzie relacjonują zdarzenia i doświadczenia [...] tworząc wypowiedzi o różnym poziomie (auto)

---

takie same jak w oryginalnej wersji językowej. Niestety nie udało mi się skontaktować z autorką dysertacji w sprawie opublikowania polskiej wersji EOMEIS-2 w roli załącznika do obecnego artykułu, nie mogę więc przedstawić pełnego brzmienia pozycji testowych.

narracyjności. Prawdopodobnie narracyjne porządkowanie własnego doświadczenia jest pewną stopniowalną właściwością [...]. Można więc powiedzieć, że ludzie różnić się będą między sobą skłonnością (inklinacją) autonarracyjną" (s. 101). Tendencja ta definiowana jest jako „indywidualna skłonność osoby do narracyjnego opracowywania i relacjonowania osobiście ważnego doświadczenia (głównie dotyczącego przeszłości) i czerpaniu z tego psychologicznych korzyści, takich jak poczucie tożsamości" (s. 102)[11].

Odwołanie do psychologicznego pojęcia narracji wymaga krótkiego wyjaśnienia. Jak powiada Jerzy Trzebiński (2002): „narracja opisuje bohatera z określonymi intencjami, który napotyka na trudności w ich realizacji, a trudności te – w wyniku zdarzeń toczących się wokół zagrożonych intencji – zostają bądź nie zostają przezwyciężone" (s. 14). Właśnie w takich kategoriach (urzeczywistniających się z większym lub mniejszym natężeniem) myślimy często zarówno o innych ludziach, jak i o sobie samych[12].

Pomiar wspomnianej skłonności był możliwy dzięki Kwestionariuszowi Inklinacji Autonarracyjnej (IAN-R) Emilii Soroko. Metoda ta składa się z 40 itemów ocenianych na pięciostopniowej skali Likerta, przy czym 10 z nich to kontrolne pozycje testowe określające podatność na aprobatę społeczną (w badaniu pozostawiłem te stwierdzenia, ale nie uwzględniałem ich w analizie wyników). W pozostałych 30 stwierdzeniach można wyróżnić trzy podgrupy odnoszące się do wymiarów inklinacji autonarracyjnej: mówienia (relacjonowania), dystansowania, aspektu kulturowego. Dla artykułu istotny jest jednak tylko rezultat ogólny, obliczany na podstawie wszystkich itemów niekontrolnych[13].

2.3. Narracyjny styl gry

Styl gry w RPG rozumiany jest w artykule jako stabilna preferencja do uczestnictwa w rozgrywkach charakteryzujących się określonymi właściwościami.

---

[11] Bardzo dziękuję p. dr Emilii Soroko za udostępnienie w 2010 roku tekstu jej pracy doktorskiej, a także za zgodę na wykorzystanie kwestionariusza. Rozprawa jest obecnie dostępna w Repozytorium Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (Soroko, 2007); można tam również znaleźć ostateczną wersję IAN-R (załącznik 9). Ponadto na podstawie dysertacji wydano publikację książkową (Soroko, 2009).

[12] Szerszy opis pojęcia narracji w psychologii znaleźć można we wspomnianych już pracach: Soroko, 2007, 2009.

[13] Podstawowe właściwości psychometryczne kwestionariusza określono na podstawie badań z udziałem 187 studentów. Rzetelność mierzona za pomocą współczynnika a Cronbacha wynosiła w przybliżeniu 0,69 dla itemów aspektu kulturowego, 0,89 dla itemów dystansowania i 0,87 dla itemów mówienia. W połączeniu z uzyskanymi wskaźnikami trafności kryterialnej oraz interkorelacji skal świadczy to o wysokiej jakości psychometrycznej kwestionariusza (Soroko, 2007, s. 118–120).

Istnieją różne style, w tym styl narracyjny: skłonność do udziału w sesjach, podczas których powstaje spójna historia.

Do zbadania narracyjnego stylu gry posłużył autorski Kwestionariusz Tożsamości RPG (KT-RPG) skonstruowany w 2010 roku. Jego pełna wersja zawiera 36 stwierdzeń, którym towarzyszy sześciostopniowa skala Likerta (itemy te obejmują kilka odmiennych zjawisk). Tutaj jednak istotne jest tylko 6 pozycji testowych dotyczących stylu narracyjnego. Zostały one opracowane w oparciu o podział narracyjnych cech opowiadania i opowieści zaproponowany w pracy Soroko (2007, s. 96–100). Badanie narracyjnego stylu gry przy użyciu KT-RPG obejmuje następujące właściwości sesji[14]:

1. strukturalne (item 6: kompozycyjne wyodrębnienie początku, rozwinięcia i zakończenia, item 13: zmienność intencji głównych bohaterów, item 25: decydująca rola świadomego wyboru w kształtowaniu zdarzeń, item 34: podobieństwo sesji do opowiadania/powieści);
2. tematyczne (item 29: istnienie tematu przewodniego);
3. znaczeniowe (item 17: poczucie sensowności u grających)[15].

3. Powody wyboru badanych zjawisk i możliwe związki między nimi

Tekstów psychologicznych o grach fabularnych napisano wiele. Liczne informacje o źródłach anglojęzycznych gromadzi witryna „The RPG Research Project" prowadzona przez Hawke'a Robinsona, o pracach polskojęzycznych natomiast przeczytać można w publikacjach z ostatnich kilku lat (Chmielnicka-Kuter, 2004; Krawczyk, 2012; Zagórska, Topór, 2008).

Dość rzadko jednak zajmowano się **tożsamością** grających. Nie dziwi przy tym to, że część tekstów poruszających ten temat (Bowman, 2010; Williams, Hendricks, Winkler, 2006) przyjmuje perspektywy teoretyczne wyraźnie różne od koncepcji Marcii. Istnieją wprawdzie dwie niepublikowane prace magisterskie, w których była ona wykorzystywana[16], ale zarówno w dysertacji Olgi Dawidowicz (2001), jak i w rozprawie Anny Janiszewskiej (2004) z rozległej

---

[14] Poszczególne itemy numerowane są zgodnie z ich miejscem w oryginalnym kwestionariuszu, złożonym z 36 pozycji testowych. Jako że pełna treść tych sześciu stwierdzeń znajduje się w aneksie, tutaj są one określane skrótowo.

[15] Kwestionariusz nie był sprawdzany w badaniu pilotażowym i nieokreślone pozostają jego właściwości psychometryczne (por. Hornowska, 2005, s. 25–32 i 169–186), toteż uzyskane wyniki trzeba traktować z dużą ostrożnością. Treść stwierdzeń związanych ze stylem gry konsultowana była z kilkoma znajomymi uczestnikami gier fabularnych, ostatecznie jednak o doborze i brzmieniu itemów rozstrzygał wyłącznie wybór autora kwestionariusza.

[16] Serdecznie dziękuję p. dr Oldze Dawidowicz-Chymkowskiej oraz p. Annie Janiszewskiej za udostępnienie tych materiałów.

problematyki tożsamościowej wybrano do zbadania jedynie kryzys tożsamości. Zakres przedmiotowy niniejszego artykułu obejmuje wszystkie cztery statusy tożsamości, toteż przydatność tych dwu opracowań jest ograniczona.

Badanie tożsamości grających może pomóc w wypełnieniu luk w obecnym stanie wiedzy. Co więcej, większość uczestników RPG to ludzie dorastający lub młodzi dorośli, a zatem kształtowanie tożsamości należy do ich podstawowych zadań rozwojowych (por. podsekcję 2.1.). Tym bardziej więc w tych grupach wiekowych warto ją badać.

Inklinacja autonarracyjna jest pojęciem o krótkiej historii i prawdopodobnie nie istnieją prace, w których badano by jej nasilenie wśród uczestników gier fabularnych. Tutaj jednak zasługuje ona na uwagę, ponieważ może być związana i z tożsamością, i z narracyjnym stylem gry. Związek ten można zinterpretować, odwołując się do słów Wandy Zagórskiej i Moniki Topór:

> *Mythos* stłumiony przez oddziaływania edukacyjne odradza się we wczesnej dorosłości. Problemy życiowe, przed którymi staje młody człowiek, nie dają się bowiem rozwiązać za pomocą logiki i myślenia abstrakcyjnego. [...] Również potrzeba dookreślenia własnej tożsamości skłania go do zakwestionowania racjonalności i poszukiwania wzorców w dziedzinie *mythos* (Zagórska, Topór, 2008 s. 331)[17].

Przyjmując, że myślenie mityczne jest bliskie narracyjnemu (w tym autonarracyjnemu), można stwierdzić, iż kształtowanie tożsamości osiągniętej wymaga rozwijania umiejętności myślenia o sobie w kategoriach narracyjnych. Poznawcze integrowanie własnej przeszłości, teraźniejszości oraz przyszłości, nadawanie sensu ponoszonym porażkom i odnoszonym sukcesom, refleksja nad ważnymi relacjami interpersonalnymi – tego rodzaju procesy psychiczne nie zachodzą tak samo jak rozwiązywanie zadań w szkole albo zdawanie egzaminów na studiach. Ogólnie mówiąc, tożsamość osiągnięta formuje się dzięki rozwojowi myślenia narracyjnego, ale też sama go pobudza – oba zjawiska wzajemnie się wzmacniają.

Nawet jeśli narracja jest dla człowieka wrodzoną formą poznawczą, sprawne stosowanie tego sposobu myślenia – np. w formowaniu własnej tożsamości – niewątpliwie wymaga praktyki. Dostarczać jej może kontakt z opowieściami, również tymi tworzonymi podczas sesji RPG (a także po rozgrywce, na drodze

---

[17] Typ wspomnianych problemów życiowych można przybliżyć, odwołując się do innej pracy Zagórskiej (2004). Zgodnie z nią myślenie logiczne, racjonalne czy formalne w pewnych sytuacjach okazuje się niewystarczające, gdyż odrywa ludzkie poznanie „od kontekstu życia codziennego. Kontekst ten [...] to konkretne, rzeczywiste problemy, zazwyczaj o charakterze otwartym, często mające wymiar społeczny" (s. 53). O roli narracji w dorastaniu pisze też Piotr Oleś (2008): „W tym [...] czasie młody człowiek uzyskuje kompetencje narracyjne, dzięki którym zaczyna ujmować własne życie w kategoriach temporalnych. Zdaje sobie sprawę, że ma za sobą jakąś przeszłość, która na niego wpłynęła, żyje w określonym miejscu i czasie oraz ma przed sobą jakąś przyszłość" (s. 45).

jednostkowego lub wspólnego wspominania). Prawdopodobna jest również zależność odwrotna, polegająca na tym, że osoby o rozwiniętej skłonności do myślenia narracyjnego – w tym autonarracyjnego – poszukują treści społecznych i kulturowych, które można za jego pomocą opracowywać.

Pora przyjrzeć się bliżej badaniom nad **stylem gry**. Stał się on w Polsce przedmiotem zainteresowania Doroty Chmielewskiej-Łuczak i Cezara Matkowskiego (2008). Od skupionego na identyfikacji „odgrywania postaci" odróżnili oni „granie postacią", oznaczające wykorzystywanie postaci do wielorakich celów, m.in. towarzyskich. W innym tekście sam Matkowski (2008) przedstawił wyniki badań uzyskane dzięki autorskiemu *Kwestionariuszowi Stylu Gry*, obejmującemu pięć zagadnień: testowanie, immersję, towarzyskość, ekspresję, zaangażowanie hobbistyczne.

Jednakże ani w tych pracach, ani w innych tekstach naukowych nie znalazłem prób zbadania **narracyjnego stylu gry**. Jak się wydaje, w literaturze akademickiej można znaleźć wyłącznie pojedyncze wzmianki na jego temat – tak jak w artykule Jorisa Dormansa, który wspomina krótko o tym sposobie grania, ułatwiających go bądź utrudniających zestawach zasad oraz graczach chętnie przyjmujących ten styl (Dormans, 2006)[18]. Tymczasem psychologowie mogą interesować się stylem narracyjnym ze względu na jego potencjalny związek z tożsamością. Zasadne jest przypuszczenie, że uczestnicy RPG preferujący narracyjny typ rozgrywki będą bardziej od innych skłonni do myślenia narracyjnego (w tym autonarracyjnego), co z kolei powinno się wiązać z późniejszą rozwojowo tożsamością, przede wszystkim osiągniętą. Można tu zaproponować trzy alternatywne interpretacje:

1. Udział w narracyjnych sesjach sprzyja rozwijaniu inklinacji autonarracyjnej, a przez to również tworzeniu tożsamości osiągniętej.
2. Osoby o rozwiniętej tożsamości osiągniętej i silnej preferencji do myślenia autonarracyjnego chętnie grają w taki sposób, który pozwala im angażować ten typ myślenia.
3. Obie zależności zachodzą równocześnie na zasadzie dodatniego sprzężenia zwrotnego.

---

[18] Poczucie istnienia narracyjnego stylu gry – rozmaicie określanego – nie jest obce niektórym miłośnikom gier fabularnych. Warto odnotować, że Chmielewska-Łuczak i Matkowski (2008, s. 201–202) w swoim artykule przywołują pojęcie narratywizmu spopularyzowane przed dekadą wśród anglojęzycznych graczy przez Rona Edwardsa; przytaczają także stosowane w Polsce w zbliżonym znaczeniu pojęcie dramatyzmu. Można tu również przypomnieć System Q10, czyli polską mechanikę, której podstawy zaprezentowano w internecie w 2003 roku. Istotną rolę odgrywa w niej pojęcie narracji oraz typ graczy nazwanych opowiadaczami (<www.q10.rpg.pl/theory03.html>. Osobno potraktować trzeba książkę Jennifer Grouling (2010) pt. *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, będącą zmienioną i poszerzoną wersją pracy magisterskiej (Grouling, 2005). Jak pisze sama autorka we wprowadzeniu, publikacja czerpie z badań nad narracją (*narrative studies*), językoznawstwa, studiów kulturowych i badań nad pismem (*writing studies*). Tego rodzaju opracowanie, niemające charakteru psychologicznego, mogłoby ewentualnie pomóc w przygotowaniu stwierdzeń kwestionariuszowych służących do pomiaru narracyjnego stylu gry, ale ukazało się dopiero w lipcu 2010 roku, a więc już po zakończeniu zbierania danych.

4. Badanie empiryczne

Sekcja ta prezentuje niewielkie badanie empiryczne służące do wstępnego zweryfikowania przypuszczeń na temat relacji między tożsamością, inklinacją autonarracyjną i stylem gry. Po podsumowaniu wyodrębnionych zmiennych oraz przedstawieniu pytań badawczych i hipotez opisywany jest przebieg badania, jego uczestnicy i uzyskane wyniki. Zgodnie z dobrą konwencją prac psychologicznych najpierw podawane są wszystkie otrzymane rezultaty, a dopiero potem, w osobnej podsekcji – próby ich zinterpretowania.

Poniższa relacja obejmuje tylko rdzeń przeprowadzonego badania, pomijając 10 pobocznych zmiennych oraz 30 z 36 itemów użytych w *Kwestionariuszu Tożsamości RPG*.

4.1. Zmienne

Metody psychologiczne nie dają bezpośredniego dostępu do umysłów uczestników badań. Można jednak wnioskować o natężeniu określonych własności psychicznych, przyglądając się wartościom zmiennych, tzn. cech przyjmujących różne wartości. Do pomiaru zmiennych służą rozmaite metody psychologiczne – w tym wypadku kwestionariusze[19]. Na przykład wiedzę o tożsamości rozproszonej jako realnej właściwości psychiki otrzymać można za pośrednictwem 16 stwierdzeń EOMEIS-2. Za każde z nich ankietowani otrzymują od 1 pkt (jeśli zaznaczono „Zdecydowanie się nie zgadzam") do 6 pkt (jeśli zaznaczono „Zdecydowanie się zgadzam"), a zatem wartość zmiennej „tożsamość rozproszona" waha się od 16 do 96 pkt. Im wyższa będzie ta liczba, tym większego nasilenia aspektu tożsamości rozproszonej u danej osoby mamy prawo się spodziewać. Innymi słowy, punktacja odpowiedniej grupy pytań w kwestionariuszu przynosi wiedzę o wartości zmiennej, ta natomiast – o natężeniu badanego zjawiska psychicznego.

Badanie uwzględniało łącznie 13 zmiennych istotnych dla niniejszego artykułu, podzielonych na trzy grupy:

1. Zmienne demograficzne – wiek, płeć, wykształcenie, miejsce zamieszkania.
2. Ogólne zmienne osobowościowe – tożsamość rozproszona, tożsamość przejęta, tożsamość moratoryjna, tożsamość osiągnięta, inklinacja autonarracyjna.
3. Zmienne związane z udziałem w RPG – identyfikacja z rolą, staż gry, zaangażowanie w hobby, narracyjny styl gry.

---

[19] Podstawowe wiadomości o pojęciu zmiennej i jego miejscu w psychologii znajdują się m.in. w klasycznym już podręczniku Jerzego Brzezińskiego (2005, s. 183–215) pt. *Metodologia badań psychologicznych*.

Na powyższej liście znalazło się kilka zmiennych (wiek, płeć, wykształcenie, miejsce zamieszkania, identyfikacja z rolą, staż gry, zaangażowanie w hobby) badanych za pomocą metryczki (por. aneks). Ich uwzględnienie daje istotną dla badacza szansę dostrzeżenia różnorodności grających oraz wielości sposobów uczestnictwa w zjawisku (por. Krawczyk, 2012).

Zmienną określoną jako identyfikacja z rolą reprezentowało pojedyncze pytanie: „Czy czujesz się bardziej mistrzem gry, czy graczem?". Odpowiedź zaznaczano na pięciostopniowej skali Likerta. Z kolei zaangażowanie w hobby to zmienna nawiązująca do artykułu Matkowskiego (2008). Stworzony przez niego *Kwestionariusz Stylu Gry* obejmuje m.in. grupę itemów mierzących „zaangażowanie w hobby, czyli działalność poza samą grą – taką jak uczestnictwo w konwentach, kolekcjonowanie podręczników, czytanie magazynów poświęconych RPG etc." (s. 218). W opisywanym badaniu respondenci zaznaczali w skali od 1 do 6, w jakim stopniu zajmują się każdym z siedmiu podanych typów aktywności[20].

Wszystkie zmienne prezentuje tabela 1.

Tabela 1. Wykaz badanych zmiennych

Grupa	Nazwa zmiennej	Typ zmiennej[21]	Narzędzie pomiaru
Zmienne demograficzne	Wiek	Ilorazowa	Metryczka
	Płeć	Nominalna	
	Wykształcenie		
	Miejsce zamieszkania	Porządkowa	
Ogólne zmienne osobowościowe	Tożsamość rozproszona	Porządkowa	EOMEIS-2
	Tożsamość przejęta		
	Tożsamość moratoryjna		
	Tożsamość osiągnięta		
	Inklinacja autonarracyjna		IAN-R
Zmienne związane z udziałem w RPG	Identyfikacja z rolą	Porządkowa	Metryczka
	Staż gry		
	Zaangażowanie w hobby		
	Narracyjny styl gry		KT-RPG

[20] Dziękuję Cezarowi Matkowskiemu za udostępnienie niepublikowanej pracy magisterskiej zawierającej pełną wersję kwestionariusza. Pomogła ona w ułożeniu treści pozycji testowych. Źródłem inspiracji była także ankieta Aleksandry Wierzchowskiej „Fantaści o sobie" (<http://www.ankietka.pl/ankieta/37356/fantasci-o-sobie.html>).

[21] Zmienne ilorazowe to takie, dla których można określić stały odstęp pomiędzy dowolnymi dwiema sąsiednimi wartościami, a ponadto dzielenie jednej wartości przez drugą przynosi sensowne wyniki (np. 6-procentowa inflacja jest dwukrotnie wyższa od 3-procentowej). W wypadku zmiennych porządkowych odległości między wartościami są umowne (trudno sensownie założyć, że np. różnica

4.2. Pytania badawcze i hipotezy

Tabela 2 przedstawia pytania badawcze (sformułowane w języku pojęć teoretycznych) i hipotezy empiryczne (sformułowane w operacyjnym języku zmiennych) dotyczące całej populacji grających, opracowane na podstawie rozważań z trzeciej sekcji artykułu. Nie wyczerpują one zakresu analiz, ale wyznaczają ich zasadniczy kierunek[22].

Tabela 2. Pytania badawcze i hipotezy

Pytania badawcze	Hipotezy
Pytanie I. Czy istnieją związki między statusem tożsamości oraz inklinacją autonarracyjną a narracyjnym stylem gry? Jeżeli tak, to jakie?	Hipoteza 1: Narracyjny styl gry koreluje dodatnio z inklinacją autonarracyjną. Hipoteza 2: Narracyjny styl gry koreluje dodatnio z tożsamością osiągniętą. Hipoteza 3: Tożsamość osiągnięta koreluje z narracyjnym stylem gry silniej niż jakikolwiek inny status tożsamości.
Pytanie II. Czy istnieją związki między statusem tożsamości a inklinacją autonarracyjną? Jeżeli tak, to jakie?	Hipoteza 4: Tożsamość osiągnięta koreluje dodatnio z inklinacją autonarracyjną. Hipoteza 5: Tożsamość osiągnięta koreluje z inklinacją autonarracyjną silniej niż jakikolwiek inny status tożsamości.

Do statystycznej weryfikacji tych hipotez potrzebna byłaby próba reprezentatywna uzyskana na drodze doboru losowego. Tymczasem warunek ten nie został spełniony (por. kolejną podsekcję). Oznacza to, że nie można stosować

---

między odpowiedziami „zdecydowanie się zgadzam" i „zgadzam się" jest identyczna jak między „zgadzam się" i „raczej się zgadzam"), ale nadal kolejne wartości układają się w szeregu od najniższej do najwyższej. Wartości zmiennych nominalnych są natomiast nieporównywalne (np. zielony kolor oczu nie jest ani „wyższy", ani „niższy" od koloru błękitnego). Bliższe informacje o typach zmiennych za Stanleyem Smithem Stevensem przedstawia Brzeziński (2005, s. 188–189).

W dalszej części artykułu dane porządkowe analizowane są za pomocą następujących parametrów statystycznych: średniej arytmetycznej, odchylenia standardowego i współczynnika korelacji *r* Pearsona. Z dokonywaniem takich obliczeń na podstawie skali Likerta wiążą się pewne kontrowersje, lecz opierając się na rozumowaniu Geoffa Normana (2010), można uznać tego rodzaju analizy za uprawnione. Co więcej, rozkład zmiennych porządkowych (podobnie jak zmiennej wieku) według wyników testu Kołmogorowa-Smirnowa jest zbliżony do normalnego, co stanowi dodatkowy argument na rzecz zasadności użycia wymienionych parametrów. Warunek normalności rozkładu nie jest spełniony tylko dla dwu zmiennych porządkowych: miejsca zamieszkania i stażu gry. W ich wypadku postanowiłem zachować większą ostrożność i posłużyć się współczynnikiem korelacji *rho* Spearmana, a nie *r* Pearsona; nie obliczałem także średniej arytmetycznej.

Wykształcenie nie zostało uznane za zmienną porządkową ze względu na obecność kategorii „wykształcenie zawodowe lub techniczne", którą trudną jednoznacznie określić jako „wyższą" lub „niższą" od kategorii wykształcenia ogólnokształcącego.

[22] Proces statystycznego wnioskowania indukcyjnego w artykule przedstawiany jest w sposób uproszczony. W rzeczywistej praktyce badawczej psychologowie weryfikują nie właściwe hipotezy badawcze (zwane alternatywnymi), lecz tzw. hipotezy zerowe. Odrzucenie hipotezy zerowej, a więc takiej, według której nie zachodzą prawidłowości postulowane przez hipotezę alternatywną, prowadzi do uznania słuszności tej ostatniej. Jest to rodzaj dowodu nie wprost.

testów istotności – narzędzi statystycznych służących do sprawdzania, czy dopuszczalne jest uogólnienie wyników z próby na populację. **Referowane niżej rezultaty nie pozwalają na jednoznaczną weryfikację hipotez**. Wyniki te są wszakże istotnymi argumentami i mogą stanowić zachętę do przeprowadzenia szerzej zakrojonych badań.

4.3. Uczestnicy i przebieg badań

Badanie odbyło się w kwietniu i maju 2010 roku podczas spotkań Stowarzyszenia Miłośników Fantastyki w Łodzi, Stowarzyszenia Avangarda w Warszawie oraz Klubu Fantastyki „Druga Era" w Poznaniu, po wcześniejszym elektronicznym uzgodnieniu i publicznej zapowiedzi w internecie[23]. Kwestionariusze przekazywane były wszystkim zainteresowanym przez cały czas spotkania (2–5 godzin). Nie udało się zapewnić kontrolowanych warunków badania – niekiedy w udostępnionych pomieszczeniach przebywały również inne osoby, rozmawiając lub nagabując ankietowanych. Dbałem jednak o to, aby nie dyskutowano na temat zawartości kwestionariuszy. Większości uczestników badania nie znałem osobiście; wiedziano jednak, że sam gram w RPG.

Następna sekcja obejmuje też wyniki pięciu znanych mi osób, które wypełniały kwestionariusze w innych miejscach – samodzielnie (podczas konwentu lub we własnych domach) albo w mojej obecności (w domu studenckim). Późniejsze analizy statystyczne pokazały, że uwzględnienie tej małej grupy nie wpłynęło znacząco na uzyskane rezultaty.

Materiały wypełniano w kolejności: metryczka, EOMEIS-2, IAN-R, KT-RPG. Łącznie w badaniu wzięły udział 44 osoby, w tym 35 mężczyzn i 9 kobiet – ci pierwsi stanowili ok. 80% uczestników. Proporcje płci okazały się zbliżone do tych, które można zaobserwować na konwentach – zjazdach fanowskich i jednocześnie festiwalach kultury fantastycznej[24]. 4 osoby legitymowały się wykształceniem gimnazjalnym, 20 średnim, 8 zawodowo-technicznym, 11 wyższym pierwszego lub drugiego stopnia (licencjat bądź magisterium), 1 wyższym

[23] Oto przykładowa zapowiedź: <http://www.smerf.fero.pl/?p=3687>. Zawiera ona informację o warsztatach dotyczących RPG, które prowadziłem po zbieraniu ankiet, aby zgromadzić liczniejszą grupę uczestników. W tym miejscu chcę również serdecznie podziękować wszystkim respondentom oraz osobom, które pomogły mi w zorganizowaniu badania.

[24] Za przykład może posłużyć zjAva 2013: konwent poświęcony grom różnego typu, przede wszystkim jednak grom fabularnym (tych ostatnich dotyczyła większość punktów programu). Zgodnie z informacją, której udzielił mi Marcin Wroński – współorganizator wydarzenia – kobiety stanowiły 28% uczestników imprezy. Podobnie jest z reguły na konwentach nieskoncentrowanych na grach, a obejmujących twórczość fantastyczną w różnego rodzaju mediach (Guttfeld, Jankowiak, Krawczyk, 2013, s. 10).

trzeciego stopnia (doktorat). Ponadto zdecydowana większość respondentów (89%) mieszkała w miastach liczących powyżej 100 tys. mieszkańców.

Średni wiek ankietowanych wynosił 22 lata i 8 miesięcy. Można tu wyodrębnić trzy główne podgrupy wiekowe: 16–19 lat (19% ogółu respondentów), 20–24 lat (55%) oraz 25–29 lat (24%)[25]. Dwie pierwsze z nich odpowiadają typowym okresom nauki w szkole średniej oraz pobytu na studiach – wydaje się to istotne, gdyż ukończenie tych etapów edukacji może się przekładać na sposób udziału w RPG (np. z powodu rozpadu stałej grupy grających).

36% uczestników bardziej lub zdecydowanie bardziej identyfikowało się z rolą prowadzącego niż gracza, 34% w podobnym stopniu utożsamiało się z obiema rolami, 30% czuło się raczej graczami niż mistrzami gry. Ponadto 73% wypełniających grało w RPG co najmniej od 5 lat (a 46% przynajmniej od 10 lat). Wyniki te sugerują duże zaangażowanie, ale średni rezultat dla każdego z siedmiu stosownych itemów w metryczce wynosił tylko 2,7, podczas gdy przy rozkładzie normalnym spodziewaną średnią arytmetyczną byłoby 3,5 (pozycje testowe były punktowane w skali od 1 do 6). Prawdopodobnie więc respondenci byli w większości miłośnikami gier fabularnych, lecz podejmowali mało działań związanych z innymi aspektami zjawiska niż sesja – a przynajmniej tak sami siebie postrzegali.

4.4. Analiza wyników

W obecnej podsekcji relacjonowane są wyniki analizy korelacji, czyli metody statystycznej pokazującej, w jakim stopniu wartość jednej badanej zmiennej rośnie (korelacja dodatnia) bądź maleje (korelacja ujemna) wraz ze wzrostem drugiej. Inaczej mówiąc: im wyższa jest wartość bezwzględna współczynnika korelacji (obliczanego według stosownego wzoru), takiego jak *r* Pearsona lub *rho* Spearmana, w tym większym stopniu można przewidzieć nasilenie jednej cechy, znając natężenie drugiej[26].

Zgodnie z ustaleniami Jacoba Cohena korelację wyrażaną przez *r* Pearsona interpretuje się jako słabą, gdy wartość bezwzględna *r* należy do przedziału <0,1; 0,3), jako średnią dla przedziału <0,3; 0,5), a jako silną dla przedziału <0,5; 1). Jak pisze cytowany autor: „Moim zamiarem było, aby średnia wielkość efektu reprezentowała efekt, który prawdopodobnie będzie widoczny gołym

[25] 1 osoba miała 35 lat, a 6 uczestników badania nie zadeklarowało swojego wieku.

[26] Sposób określania wartości *r* Pearsona opisuje wiele publikacji. Jedną z nich jest podręcznik Brzezińskiego (2005), wykorzystujący rzeczony współczynnik w opisie przykładowego badania empirycznego (s. 363–370). W praktyce wysokość *r* Pearsona określa się za pomocą narzędzi komputerowych (umożliwiają to programy Microsoft Excel, SPSS i wiele innych).

okiem dla uważnego obserwatora” (Cohen, 1992, s. 156). Podane wartości opracowano na potrzeby określania siły zjawisk w populacji, a nie w bezpośrednio badanej próbie (tamże), ale pozostają one przydatne do określenia siły zaobserwowanych zależności.

Zacznijmy od hipotez 1–3, a więc tych, które dotyczą narracyjnego stylu gry. Tabela 3 zawiera wartości współczynnika *r* Pearsona dla odpowiednich korelacji.

Tabela 3. Współczynnik *r* Pearsona dla korelacji narracyjnego stylu gry z IAN i czterema statusami tożsamości

	Inklinacja autonarracyjna	**Tożsamość rozproszona**	**Tożsamość przejęta**	**Tożsamość moratoryjna**	**Tożsamość osiągnięta**
Narracyjny styl gry	0,370	-0,346	0,091	0,050	0,408

Narracyjny styl gry wykazuje średnią korelację dodatnią z dwiema zmiennymi: inklinacją autonarracyjną i tożsamością osiągniętą, natomiast z tożsamością przejętą i moratoryjną nie koreluje prawie wcale. Wyniki te są zgodne z hipotezami 1–3. Dla interpretacji wyników ważna może być jeszcze ujemna korelacja stylu narracyjnego z tożsamością rozproszoną – prawie tak samo wyrazista jak korelacja z tożsamością osiągniętą.

Tabela 4 przedstawia wartość współczynnika *r* Pearsona dla korelacji inklinacji autonarracyjnej z każdym z czterech statusów tożsamości (por. hipotezy 4 i 5).

Tabela 4. Współczynnik *r* Pearsona dla korelacji IAN z czterema statusami tożsamości

	Tożsamość rozproszona	**Tożsamość przejęta**	**Tożsamość moratoryjna**	**Tożsamość osiągnięta**
Inklinacja autonarracyjna	-0,338	-0,156	0,153	0,543

Widoczna jest silna korelacja IAN z tożsamością osiągniętą, natomiast z tożsamością przejętą i moratoryjną inklinacja autonarracyjna koreluje słabo. Te rezultaty odpowiadają hipotezom 4 i 5. Istotna wydaje się również ujemna korelacja IAN z tożsamością rozproszoną (przypominająca wskazaną wcześniej korelację między tym statusem tożsamości a narracyjnym stylem gry).

Oprócz obliczeń bezpośrednio wiążących się z postawionymi hipotezami warto przeprowadzić analizę eksploracyjną, która może pomóc w interpretacji

uzyskanych rezultatów oraz dostarczyć zachęty dla dalszych badań. Analiza taka obejmuje głównie nieuwzględnione dotąd zmienne: wiek, identyfikację z rolą, staż gry i zaangażowanie w hobby[27]. Dla każdej z nich sprawdziłem korelacje ze wszystkimi pozostałymi zmiennymi porządkowymi bądź ilorazowymi. Spośród takiego zbioru korelacji tabela 5 przedstawia te, dla których współczynnik *r* Pearsona lub *rho* Spearmana wynosi przynajmniej 0,29–0,30.

Tabela 5. Analiza eksploracyjna: wykaz korelacji o współczynniku *r* lub *rho* nie niższym niż 0,29–0,30

Skorelowane zmienne	Współczynnik korelacji
Staż gry koreluje dodatnio z wiekiem	*rho* = 0,655
Staż gry koreluje ujemnie z tożsamością moratoryjną	*rho* = -0,390
Staż gry koreluje ujemnie z tożsamością rozproszoną	*rho* = -0,370
Staż gry koreluje dodatnio z zaangażowaniem w hobby	*rho* = 0,337
Identyfikacja z rolą MG koreluje dodatnio ze stażem gry	*rho* = 0,297
Identyfikacja z rolą MG koreluje dodatnio z zaangażowaniem w hobby	*r* = 0,290

Interesujące z perspektywy tematyki artykułu byłoby również porównanie inklinacji autonarracyjnej osób grających z niegrającymi. Jest ono możliwe dzięki dostępności wyników badania Soroko (2007, s. 118) nad psychometrycznymi właściwościami IAN-R. Badanie objęło 187 osób (103 kobiety i 84 mężczyzn) w wieku od 19 do 25 lat; byli to poznańscy studenci kierunków humanistycznych i społecznych (47,2%) oraz matematycznych, technicznych i przyrodniczych (52,8%). Tabela 6 ukazuje wyniki porównania tej próby z uczestnikami badania referowanego w artykule.

Niereprezentatywność zebranej 44-osobowej próby nie pozwala na przeprowadzenie statystycznego testu istotności różnic między dwiema opisanymi grupami. Niemniej na podstawie zgromadzonych danych[28] można przynajmniej

[27] Rozkład wieku w próbie jest silnie platykurtyczny, tzn. spłaszczony (statystyki opisowe: średnia arytmetyczna 22,68, odchylenie standardowe 3,81, współczynnik zmienności 17%, skośność 0,94, kurtoza 1,60). Być może to właśnie nieznaczny udział respondentów młodszych niż 20 lat odpowiada za brak korelacji między wiekiem a statusami tożsamości. (Korelacje takie u osób dorastających były niejednokrotnie odnotowywane w badaniach: Adams, 1998, s. 13 i 48–49). Z kolei w odczytywaniu wyników, które dotyczą identyfikacji z rolą, przydatna będzie wiadomość o sposobie punktowania odpowiedzi: respondenci otrzymywali tym więcej punktów, im silniej preferowali rolę prowadzącego kosztem roli gracza (był to zabieg czysto formalny, równie dobrze można byłoby przyjąć regułę odwrotną). Dlatego dodatnie wartości współczynników korelacji w tabeli 5 należy interpretować jako znak korelacji z relatywną preferencją dla roli prowadzącego.

[28] Najbardziej widoczną różnicę między próbami stanowi rozkład płci uczestników badań. Jeśli jednak można stawiać jakiekolwiek przypuszczenia na temat jej wagi, opierając się na wynikach zaledwie 9-osobowej grupy kobiet, to czynnik ten mógł raczej zmniejszyć niż zwiększyć różnice opisane

domniemywać, że gracze wykazują silniejszą inklinację autonarracyjną od osób niegrających.

Tabela 6. Porównanie statystyk opisowych inklinacji autonarracyjnej w badanej próbie i badaniu Soroko (2007)

	Średnia arytymetyczna	**Odchylenie standardowe**	**Współczynnik zmienności**	**Skośność**	**Kurtoza**
Próba 44 osób	105,93	16,05	15%	-0,05	0,14
Próba 187 osób	92,69	14,51	16%	-0,59	0,18

4.5. Interpretacja wyników

Inklinacja autonarracyjna koreluje dodatnio z tożsamością osiągniętą, a ujemnie z tożsamością rozproszoną. Te dwa statusy tożsamości pod wieloma względami stanowią swoje przeciwieństwa, toteż odwrotne kierunki korelacji nie budzą zdziwienia. **Otrzymane rezultaty uprawdopodobniają tezę o związku tożsamości osiągniętej z myśleniem narracyjnym**. Niestety nie można na tej podstawie orzekać, czy rzeczywiście te dwa zjawiska wzajemnie się wzmacniają (zgodnie z uzasadnieniem teoretycznym przedstawionym w sekcji trzeciej), czy raczej jedno z nich wymaga odpowiedniego nasilenia drugiego aspektu psychiki, ale samo nie przyspiesza jego rozwoju[29]. Mimo to wyniki badania mogą być interesujące również dla tych psychologów, którzy nie zajmują się grami fabularnymi. W takim ujęciu szerszy kontekst dla uzyskanych rezultatów stanowić może niedawny artykuł Emilii Soroko (2013), w którym pokrótce omówione i zinterpretowane zostały wybrane badania empiryczne wykorzystujące *Kwestionariusz Inklinacji Autonarracyjnej* (s. 14–16).

Wyniki badania wspierają także pogląd o istnieniu związków między tożsamością osiągniętą, inklinacją autonarracyjną i narracyjnym stylem gry. Każda z trzech odpowiednich zmiennych okazuje się bowiem dodatnio skorelowana z dwiema pozostałymi. Dodatkowym argumentem jest ujemna

w tabeli 6. Mężczyźni w próbie graczy uzyskali bowiem niższą średnią wartość inklinacji autonarracyjnej (104,54) niż kobiety (111,37). Na tej podstawie można byłoby się spodziewać podwyższonych wyników w próbie osób niegrających, zawierających znacznie większy odsetek kobiet. Skoro zaś wyniki te były obniżone, czynnik grania w RPG wydaje się tym istotniejszy.

[29] Możliwe logicznie (choć mało prawdopodobne) byłoby też jeszcze inne wyjaśnienie, w myśl którego postulowana zależność jest pozorna, a dostrzeżoną korelację wyjaśnia jakaś trzecia zmienna nieuwzględniona w badaniu (np. badając dzieci w wieku 2–4 lat, można dostrzec wyraźną korelację między wielkością obuwia a zasobem słownictwa. Złudność tej korelacji tłumaczy wiek – oba badane zjawiska są bezpośrednio zależne od wieku, ale nie od siebie nawzajem). To samo dotyczy związków, o których mowa w kolejnym akapicie tekstu głównego.

korelacja tożsamości rozproszonej z narracyjnym stylem gry oraz inklinacją autonarracyjną.

Zastanówmy się teraz, na czym mogą polegać wspomniane związki. Innymi słowy: czy któraś z interpretacji zaproponowanych pod koniec sekcji trzeciej może być bardziej prawdopodobna od pozostałych? W tym kontekście ważny jest brak średniej przynajmniej[30] korelacji stylu narracyjnego oraz inklinacji autonarracyjnej ze stażem gry. Uwzględniając tę informację, można wysunąć **wstępne przypuszczenie, że dłuższe granie w RPG nie prowadzi samoczynnie do rozwoju myślenia narracyjnego**. Niewykluczone, iż ten ostatni wymaga rozgrywek ukształtowanych w specyficzny sposób, a motywacją dla takiego uformowania są zjawiska zewnętrzne względem indywidualnych preferencji w dziedzinie gier fabularnych. Innymi słowy, jeśli pod wpływem ogólniejszych procesów tożsamościowych (zachodzących w sferze rekreacyjnej, zawodowej, politycznej itd.) u osoby grającej pojawiają się elementy tożsamości osiągniętej, to wówczas ktoś taki zaczyna interesować się narracyjną formą grania, co może zwrotnie wzmocnić generalny rozwój myślenia narracyjnego. Rzeczony wpływ nasilać mogłoby celowe kształtowanie rozgrywek na sposób narracyjny przez innych uczestników sesji. **Pytanie o staż gry stanowiło jednak bardzo niewielką część badania i nie można tutaj formułować zbyt mocnych wniosków**.

Dodatkowa analiza korelacji pozwala **domniemywać, że poziom inklinacji autonarracyjnej u graczy jest wyższy niż u osób niegrających**. Przypuszczenie to można powiązać z wynikami uzyskanymi przez Ewę Galińską, która przeprowadziła badanie ankietowe wśród 126 osób w warszawskim sklepie z grami RPG (w 2000 roku) oraz na konwencie fantastyki w Krakowie (w roku 2001). Średni wiek respondentów wynosił 22 lata i 5 miesięcy; w większości byli to studenci. W gronie osób studiujących 64% znajdowało się na kierunkach ścisłych, przyrodniczych i ekonomicznych, 34% na humanistycznych, a 2% na artystycznych (Galińska, 2007, s. 257–258). Jeśli rzeczywiście dużą część miłośników gier fabularnych stanowią osoby zajmujące się m.in. naukami technicznymi, matematyką i fizyką, to jedną z częstszych funkcji RPG mogłoby być dawanie ujścia dla skłonności do narracyjnego organizowania świata i wiedzy o sobie – skłonności, której zaspokajaniu nie służą tego rodzaju studia ani związana z nimi praca zawodowa.

Rezultaty badania zachęcają też do wyrażenia pewnych **przypuszczeń na temat różnic między prowadzącymi a graczami**. Wśród respondentów dodatnio skorelowane są trzy zmienne: staż gry, zaangażowanie w hobby oraz identyfikacja z rolą MG (mistrza gry). Wydaje się prawdopodobne, że ta ostatnia

[30] Podział na korelacje słabe, średnie i silne, dotyczący pierwotnie współczynnika *r* Pearsona, jest tu stosowany także do *rho* Spearmana.

rola, której przecież towarzyszy z reguły duża odpowiedzialność za przebieg rozgrywki, będzie pełniona przez osoby grające dłużej oraz mocniej włączające się w cały złożony świat gier fabularnych.

Oceniając stopień słuszności wszystkiego, co zostało wyżej przedstawione, warto zachować znaczną ostrożność ze względu na **ograniczenia przeprowadzonego badania**. Najważniejszymi z nich są niewątpliwie niewielkie rozmiary próby oraz jej niereprezentatywność. Ponadto słabością *Kwestionariusza Tożsamości RPG* jest brak badań pilotażowych i brak opracowanych właściwości psychometrycznych. Badanie nie objęło również takich informacji jak częstość gry, najchętniej wybierane światy i mechaniki (zostały one uwzględnione w jednym z pytań, ale ostatecznie wyłączone z analizy) oraz zainteresowanie innymi niż RPG dziedzinami kultury popularnej (por. Krawczyk, 2012).

5. Zakończenie

Mam nadzieję, że artykuł zdoła zachęcić czytelników do traktowania tożsamości, myślenia (auto)narracyjnego i narracyjnego stylu gry – a także wzajemnych związków tych trzech aspektów psychiki – jako ważnych obszarów badań psychologicznych nad grami fabularnymi. Warto tutaj podać **kilka przykładowych pytań, na które można byłoby szukać odpowiedzi w dalszych badaniach**.

1. Czy ukazane korelacje między zmiennymi potwierdziłyby się w badaniu na liczniejszej i bardziej reprezentatywnej próbie?
2. Jakie wnioski przyniosłoby bardziej gruntowne zbadanie takich właściwości jak staż gry i zaangażowanie w hobby?
3. Czy podwyższony poziom inklinacji autonarracyjnej u osób grających w RPG świadczy również o większym nasileniu myślenia narracyjnego, a nie tylko autonarracyjnego?
4. Czy sposób traktowania narracyjnego aspektu RPG zależy od tego, ile okazji mają uczestnicy do angażowania myślenia narracyjnego na studiach i w pracy zawodowej?
5. Czy z tożsamością osiągniętą lub inklinacją autonarracyjną skorelowane są inne style gry niż styl narracyjny?
6. Czy istnieją takie wymiary stylu gry, które przy odpowiednim wykorzystaniu przez grających (w tym przez osoby stosujące gry fabularne w celowych oddziaływaniach o charakterze profesjonalnym) mogłyby sprzyjać rozwojowi tożsamości osiągniętej oraz zdolności do myślenia (auto)narracyjnego?

Na koniec pozostaje powrócić do wzmiankowanych we wstępie przyczyn pominięcia przymiotnika „narracyjne" w nazwie gier fabularnych. Otóż jak zdaje

się pokazywać przeprowadzone badanie, **narracyjność RPG może być cechą stopniowalną**. Czasami trudno o tym pamiętać, gdy posługujemy się ujednolicającym określeniem „narracyjne gry fabularne". Nie znaczy to, że trzeba z niego zrezygnować. Warto jednak mieć na uwadze, iż przy niektórych sposobach rozumienia narracji będzie ona prawdopodobnie stałą cechą RPG, przy innych natomiast – właściwością zmieniającą się wraz ze stylem gry. Ta jednoczesna narracyjność-nienarracyjność mogłaby zresztą stać się przedmiotem odrębnej analizy.

LITERATURA

Adams, G. (1998). *The Objective Measure of Ego Identity Status: A Reference Manual*. Online: <http://www.uoguelph.ca/~gadams/OMEIS_manual.pdf>.

Bowman, S.L. (2010). *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson: McFarland.

Brzezińska, A., Appelt, K., Ziółkowska, B. (2008). Psychologia rozwoju człowieka. W: J. Strelau, D. Doliński (red.), *Psychologia. Podręcznik akademicki*, tom 2 (s. 95–292). Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

Brzeziński, J. (2005). *Metodologia badań psychologicznych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Chmielewska-Łuczak, D., Matkowski, C. (2008). Kilka uwag o NIEwchodzeniu w rolę. *Homo Communicativus, 4*(2), 199–211.

Chmielnicka-Kuter, E. (2004). Gry fabularne w badaniach psychologicznych. *Polskie Forum Psychologiczne*, *9*(2), 124–138.

Cohen, J. (1992). A Power Primer. *Psychological Bulletin, 112*(1), 155–159.

Dawidowicz, O. (2001). *Role playing games jako zabawa tematyczna wieku dojrzewania*. Niepublikowana praca magisterska, Instytut Psychologii Uniwersytetu Warszawskiego.

Dormans, J. (2006). On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules. *Game Studies, 6*(1). Online: <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>.

Fine, G. (1989). Mobilizing fun: Provisioning resources in leisure worlds. *Sociology of Sport Journal, 6*(4), 319–334. Online: <http://www.rpgstudies.net/fine/mobilizing_fun.html>.

Galińska, E. (2007). Odgrywana postać a własne „ja" graczy RPG. W: A. Surdyk, J. Z. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. 2, s. 255–268). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Grouling, J. (2005). *Tabletop Role-Playing Games: Perspectives from Narrative, Game, and Rhetorical Theory*. Niepublikowana praca magisterska, Uniwersytet Stanowy Karoliny Północnej. Online: <http://repository.lib.ncsu.edu/ir/bitstream/1840.16/424/1/etd.pdf>.

Grouling, J. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson: McFarland.

Grzegorek, A. (2007). Co psycholog może mieć na myśli, kiedy mówi o tożsamości? W: B. Harwas-Napierała, H. Liberska (red.), *Tożsamość a współczesność. Nowe tendencje i zagrożenia* (s. 19–32). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Guttfeld, D., Jankowiak, D., Krawczyk, S. (2013). *Fantastyczni 2012. Badanie czytelnictwa fantastyki*. Gdański Klub Fantastyki. Online: <http://gkf.org.pl/files/e-AF.pdf>.

Harwas-Napierała, B. (2007). Tożsamość jednostki w epoce współczesnych przemian. W: B. Harwas--Napierała, H. Liberska (red.), *Tożsamość a współczesność. Nowe tendencje i zagrożenia* (s. 11–23). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Hornowska, E. (2005). *Testy psychologiczne. Teoria i praktyka*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.

Janiszewska, A. (2004). *Uczestnictwo młodych dorosłych w role-playing games a pokonywanie kryzysu tożsamości przez młodych dorosłych*. Niepublikowana praca magisterska, Wydział Psychologii Uniwersytetu Warszawskiego.

Luyckx, K., Goossens, L., Soenens, B. (2006). A developmental contextual perspective on identity construction in emerging adulthood: Change dynamics in commitment formation and commitment evaluation. *Developmental Psychology, 42*, 366–380.

Krawczyk, S. (2012). Gry fabularne w polskich badaniach psychologicznych w latach 2001–2008. *Homo Ludens, 4*, 109–118.

Marcia, J. (1966). Development and validation of ego-identity status. *Journal of Personality and Social Psychology, 3*(5), 551–558.

Matkowski, C. (2008). Tożsamość i osobowość w relacjach gracz-postać w grach fabularnych. *Homo communicativus, 3*, 213–227. Online: <http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/matkowski.pdf>.

Norman, G. (2010). Likert scales, levels of measurement and the "laws" of statistics. *Advances in Health Science Education, 15*(5), 625–632. Online: <http://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10459-010-9222-y.pdf>.

Oleś, P. (2008). O różnych rodzajach tożsamości oraz ich stałości i zmianie. W: P. Oleś, A. Batory (red.), *Tożsamość i jej przemiany a kultura* (s. 41–84). Lublin: Wydawnictwo KUL.

Palus, K. (2010). *Uwarunkowania braku partnera życiowego w okresie wczesnej dorosłości*. Niepublikowana praca doktorska, Instytut Psychologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.

Sikora, K. (2007). Tożsamość jako przedmiot badań psychologii. W: B. Harwas-Napierała, H. Liberska (red.), *Tożsamość a współczesność. Nowe tendencje i zagrożenia* (s. 33–42). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Soroko, E. (2007). *Poziom autonarracyjności wypowiedzi i użyteczność wybranych sposobów ich generowania*. Praca doktorska napisana w Instytucie Psychologii na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Online: <https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/handle/10593/4071>.

Soroko, E. (2009). *Wywoływanie autonarracji w badaniach psychologicznych. Ocena (auto)narracyjności wypowiedzi*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Surdyk, A. (2007). Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o Technice Gier Fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów. W: A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. 1, s. 91–98). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM. Online: <https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/handle/10593/1581>.

Szeja, J. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Rabid.

The RPG Research Project. Online: <http://www.rpgresearch.com/>.

Waterman, A. (1982). Identity development from adolescence to adulthood: An extension of theory and review of research. *Developmental Psychology, 18*, 341–358.

Trzebiński, J. (2002). Wstęp. W: J. Trzebiński (red.), *Narracja jako sposób rozumienia świata* (s. 13–16). Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

Williams, J.P., Hendricks, S.Q., Winkler, W.K. (2006). *Gaming As Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*. Jefferson: McFarland.

Zagórska, W. (2004). *Uczestnictwo młodych dorosłych w rzeczywistości wykreowanej kulturowo. Doświadczenie, funkcje psychologiczne*. Kraków: Universitas.

Zagórska, W., Topór, M. (2008). Intuicyjny styl myślenia a quasi-mityczne zaangażowanie w narracyjne medium kulturowe. W: B. Janusz, K. Gdowska, B. de Barbaro (red.), *Narracja. Teoria i praktyka* (s. 329–353). Kraków: Wydawnictwo UJ.

Data dostępu do materiałów internetowych wykorzystanych w pracy: 31 maja 2013.

ANEKS

Metryczka wykorzystana w badaniu

Witaj!

Masz przed sobą materiały, których uzupełnienie będzie bardzo cenną pomocą w mojej pracy magisterskiej. Są one w pełni anonimowe, jedynie na początek chciałbym Cię poprosić o kilka ogólnych informacji na Twój temat. Na kolejnych stronach znajdują się trzy kwestionariusze, o których wypełnienie również proszę.

Dziękuję, że zgodziłeś/aś się wziąć udział w badaniach!

Stanisław Krawczyk

W poniższych pytaniach ogólnych zaznacz właściwą odpowiedź kółkiem (jeśli samo pytanie nie stanowi inaczej).

1. Twoja płeć
   b. mężczyzna
   c. kobieta
2. Twój wiek:
3. Wykształcenie (zaznacz wykształcenie, które już zdobyłeś/aś)
   a. podstawowe
   b. gimnazjalne

   c. średnie ogólnokształcące
   d. zawodowe lub techniczne
   e. wyższe I lub II stopnia
   f. wyższe III stopnia
4. Miejsce zamieszkania
   a. wieś
   b. miasto do 20 tysięcy mieszkańców
   c. miasto do 100 tysięcy mieszkańców
   d. miasto do 500 tysięcy mieszkańców
   e. miasto do 1 miliona mieszkańców
   f. miasto powyżej 1 miliona mieszkańców
5. Czy czujesz się bardziej mistrzem gry, czy graczem?
   a. zdecydowanie bardziej MG
   b. bardziej MG
   c. w podobnym stopniu MG jak i graczem
   d. bardziej graczem
   e. zdecydowanie bardziej graczem
6. Jak długo grasz w RPG?
   a. 10 lat i dłużej
   b. mniej niż 10 lat
   c. mniej niż 5 lat
   d. mniej niż 3 lata
   e. mniej niż rok
7. Wymień kilka ulubionych systemów i konwencji (razem nie więcej niż 8–10):
8. Zaznacz w skali od 1 do 6, w jakim stopniu zajmujesz się poniższymi aktywnościami (1 – brak zaangażowania, 6 – bardzo duże zaangażowanie):
   a. jeżdżenie na konwenty w związku z grami fabularnymi:
   b. kolekcjonowanie podręczników, dodatków, książek, pism związanych z RPG:
   c. czytanie materiałów internetowych (blogi, serwisy, fora itp.) na temat RPG:
   d. tworzenie niepublikowanych – do użytku własnego lub grupy grających – materiałów związanych z RPG (np. scenariuszy, opowiadań, map, ilustracji):
   e. tworzenie materiałów erpegowych do publikacji (przykłady jak wyżej):
   f. prowadzenie bloga na temat RPG lub współpraca z serwisem internetowym poświęconym (w całości lub częściowo) grom fabularnym:
   g. działalność w klubie miłośników fantastyki, mająca związek z RPG:

Kwestionariusz Tożsamości RPG (fragment dotyczący narracji)

Poniższy kwestionariusz zawiera stwierdzenia, które dotyczą sposobu traktowania gier fabularnych. Nie ma tu poprawnych ani błędnych odpowiedzi. Proszę, przeczytaj dokładnie każde ze stwierdzeń i otocz kółkiem tę odpowiedź, która najtrafniej Cię opisuje.

Skala odpowiedzi:
A = zdecydowanie się zgadzam
B = zgadzam się
C = raczej się zgadzam
D = raczej się nie zgadzam
E = nie zgadzam się
F = zdecydowanie się nie zgadzam

6.	Chciał(a)bym, aby w sesjach, w których uczestniczę, wyraźnie wyodrębniały się trzy części: początek, główny tok akcji i kulminacja/zakończenie.	A B C D E F
13.	Angażując się w dłuższe rozgrywki (złożone przynajmniej z paru sesji), chciał(a)bym, żeby prowadzone przeze mnie postacie stopniowo zmieniały się wewnętrznie.	A B C D E F
17.	Nie zależy mi na tym, by rozgrywka miała dla mnie jakiś głębszy sens.	A B C D E F
25.	Gdy podczas moich sesji następuje moment decydujący o tym, w którą stronę podążą dalsze wydarzenia, kierunek ten powinny wyznaczać przede wszystkim cele i wybory postaci. Inne czynniki, np. wynik rzutu kostką, są tu drugoplanowe.	A B C D E F
29.	Jeśli biorę udział w kampanii, powinna ona mieć jakiś temat przewodni, który będzie się pojawiał wielokrotnie (np. zemsta, miłość, poszukiwanie własnej tożsamości).	A B C D E F
34.	Moje ulubione sesje to takie, na których wydarzenia układają się w historię przypominającą opowiadanie lub powieść.	A B C D E F

mgr Stanisław Krawczyk, psycholog i polonista, doktorant w Instytucie Socjologii, Uniwersytet Warszawski, krawczykstanislaw@gmail.com

Osobowość a uczestnictwo w grach fabularnych. O relacjach między tożsamością, myśleniem narracyjnym i stylem gry

Abstrakt

Artykuł przedstawia jeden ze sposobów poszukiwania odpowiedzi na pytanie o związek między ogólnymi właściwościami osobowościowymi a sposobem uczestnictwa w sesjach gier fabularnych. Ukazuje podłoże teoretyczne, przebieg i wyniki badania empirycznego, w którym uczestniczyły 44 osoby grające w RPG. Kluczową rolę odgrywają tu trzy zjawiska: tożsamość, narracyjny styl gry oraz inklinacja autonarracyjna. Tekst je objaśnia, charakteryzuje metody użyte do ich poznania i przedstawia powody zajmowania się tymi aspektami psychiki. Następnie prezentuje rezultaty przeprowadzonego badania, stanowiące argument na rzecz tezy, iż trzy badane zjawiska są wzajemnie powiązane.

SŁOWA KLUCZOWE: *gry fabularne, psychologia, tożsamość, narracja, styl gry*

Rola mechanizmów obrzydzenia w tworzeniu i organizacji narracji w wybranych fantastycznonaukowych grach komputerowych

BARTŁOMIEJ KUCHCIŃSKI
Uniwersytet Śląski

Abstract

The Role of Disgust Mechanisms in the Construction and Organising of Narrative Structures in Selected Science-Fiction Video Games

According to the psychologists Paul Rozin, Jonathan Haidt and Clark McCauley it is possible to outline a topology of disgust, which proceeds from the most basic physiological response, to a potential contagion, towards a symbolic and evaluative sphere in which the disgusting is judged morally. Thus disgust ceases to be a mere means of protecting the body and becomes the means of protecting the self, which, in turn, makes it a powerful factor in positive and negative socialisation.

The aim of the article is to discuss the disgust elicitors in selected science fiction computer games and thus to analyse how the logic of physical, emotional and moral disgust, one of the most basic psychological mechanisms, assumes a central, even if latent, role in organising the narrative and plot structures of these games.

KEYWORDS: *disgust, science fiction, narrative, computer games, Darwinian literary studies*

1. Cel i metodologia

Celem niniejszego artykułu jest omówienie i przeanalizowanie sposobów, w jakie dynamika mechanizmów obrzydzenia oddziałuje na kształt narracji oraz konstrukcję świata przedstawionego fantastycznonaukowych gier komputerowych *science-fiction*. Przedstawione zostaną przykłady gier *Half-Life*, *StarCraft* i *Fallout* pochodzące z trzech różnych gatunków, a mianowicie odpowiednio: gry akcji, strategii czasu rzeczywistego, oraz gry fabularnej. Z drugiej strony należy także rozważyć, w jaki sposób specyfika różnych sposobów rozgrywki warunkuje fabularne zastosowanie omawianych mechanizmów.

Nie ulega wątpliwości, że jedną ze szczególnych cech fantastyki naukowej jest jej wyjątkowa koncentracja na wątkach i problemach związanych z strategiami przeżycia, przetrwania i reprodukcji (często w nietypowych, nieznanych czy alternatywnych warunkach ekologiczno-kulturowych) oraz na strategiach kontaktu i interakcji z obcym, rozumianym tutaj dwojako – zarówno w wąskim ujęciu istoty pozaziemskiej czy w inny sposób nie-ludzkiej, jak i w ujęciu szerszym, symbolicznym. Ta właściwość fantastyki naukowej zauważalna jest właściwie niezależnie od zakresu czasowego i medium (literatura, kino czy gra, pojmowana tu całościowo jako utwór narracyjny). To szczególne zainteresowanie sprawia, że fantastyka naukowa jawi się jako przedmiot badań i dociekań krytycznoliterackich wyjątkowo podatny na analizę przy użyciu rozwijanej od połowy lat dziewięćdziesiątych metodologii darwinistycznej[1], która postuluje istnienie struktury ludzkiej psychiki opartej na fundamencie wyewoluowanych, adaptacyjnych mechanizmów psychologicznych i stanowiącej źródło i podstawę wszelkiej produkcji kulturowej, a zatem także punkt odniesienia dla analizy krytycznej (Carroll, 2004; 2007). Według Stevena Pinkera, psychologa, lingwisty oraz jednego z głównych propagatorów podejścia psychologiczno-ewolucyjnego, „nic w kulturze nie ma sensu, chyba, że w świetle psychologii" (1997, s. 210), a i kształt samej psychologii w oczywisty sposób jest wynikiem ewolucji poprzez selekcję naturalną. Konsekwencją przyjęcia takiej perspektywy jest właśnie postulat istnienia określonej, adaptacyjnie funkcjonalnej struktury ludzkiego umysłu, która warunkuje istnienie predyspozycji behawioralnych typowych dla całego gatunku ludzkiego, co rzutuje na kształt produktów i artefaktów kultury.

Warto przy tym zauważyć, że pozycja psychologiczno-ewolucyjna zdecydowanie odcina się od powszechnego we współczesnym literaturoznawstwie

[1] Tzw. *Darwinian Literary Studies* pojawiające się także pod nazwą *evocriticism;* termin nie doczekał się powszechnie przyjętego polskiego tłumaczenia, gdyż ten nurt badań pozostaje w Polsce praktycznie nieznany.

paradygmatu freudowsko-lacanowskiego, odrzucając go jako naukowo niezadowalający (Evans, 2005) i doszukując się przesłanek polityczno-ideologicznych w jego popularności. W ujęciu darwinistycznym o wyborze narzędzia metodologicznego decydować ma nie preferencja polityczna badacza, a jedynie empiryczna walidacja samego narzędzia (zob. Boyd, 2006; Levin, 1993). Prowadzi to do propozycji zwrotu właśnie w kierunku badań uwzględniających wpływ czynników ewolucyjnych, które dzięki osadzeniu w paradygmacie nauk empirycznych mają być wolne od ładunku ideologicznego (zob. Carroll, 2007).

Działając w tym duchu, w niniejszym artykule nie poruszam tematyki obrzydzenia z perspektywy proponowanej np. przez Julię Kristevę w *Potędze obrzydzenia*, starając się zaproponować i wykorzystać podejście alternatywne w nadziei uniknięcia polityczno-ideologicznych dywagacji i uwikłań. Należy tu jednak zaznaczyć, że niniejszy artykuł nie jest próbą narzucenia drogi interpretacji, a stanowi jej propozycję, mającą również na celu przybliżenie nurtu darwinistycznych badań kulturowo-literackich.

2. Obrzydzenie i jego rola w fantastyce naukowej

Przy próbie podjęcia psychologiczno-ewolucyjnej analizy narracji fantastyczno-naukowych, w szczególności tych opartych na antagonistycznej relacji pomiędzy człowiekiem a obcym, miejsce centralne wydaje się zajmować dynamika mechanizmów obrzydzenia. Stanowi ona – co postaram się wykazać w dalszej części artykułu – typowy środek organizacji i polaryzacji struktury narracyjnej, niezależnie od stopnia jej skomplikowania.

Paul Rozin, Jonathan Haidt i Clark McCauley (2008), badacze wspólnie zajmujący się fizjologicznymi, społecznymi i moralnymi aspektami obrzydzenia, postulują, że możliwe jest wyodrębnienie topologii obrzydzenia opartej na jego biologicznej, ale także kulturowej ewolucji (s. 757–776). Samo pojęcie obrzydzenia jest tu rozumiane tak, jak rozumiał je Karol Darwin, a zatem jako: „coś odrzucającego, po pierwsze w odniesieniu do zmysłu smaku, a po drugie jako coś wywołującego zbliżone odczucie poprzez zapach, dotyk lub wzrok" (s. 757), a także tak, jak pojmował je Andras Angyal, czyli jako reakcja na możliwość wchłonięcia przez usta obiektu niepożądanego. Według Rozina, Haidta i McCauleya ten poziom czysto biologicznej reakcji – skoncentrowanej na sferze oralnej, skupionej na zmyśle smaku, z jasno określoną i najbardziej oczywistą funkcją adaptacyjną, jaką jest ochrona organizmu przed zatruciem – stanowi podstawę wzmiankowanej topologii obrzydzenia. Ten rodzaj obrzydzenia rozwija się w bardziej złożony mechanizm, skupiony na unikaniu zakażenia i infekcji oraz ochronie przed nimi, już nie jedynie oparty o zmysł smaku, ale

wyzwalany przez produkty ciała ludzkiego i zwierzęcego (np. płyny ustrojowe) oraz pewne – częściowo warunkowane kulturowo – rodzaje pożywienia. Na tym etapie obrzydzenie w dalszym ciągu stanowi mechanizm ochrony ciała i organizmu (s. 759–760).

W trzeciej fazie ewolucji mamy do czynienia z obrzydzeniem wywoływanym przez komponenty seksualności, higieny, naruszenia powłoki cielesnej czy wreszcie śmierć i pozostałości martwych organizmów. O ile aspekt fizyczny w dalszym ciągu odgrywa tu potężną rolę, o tyle pojawia się także aspekt związany z ochroną „duszy", z wyparciem z ludzkiej psychiki świadomości własnej zwierzęcości, czyli podlegania tym samym prawom cyklu życia (rozmnażanie, wydalanie, śmierć), którym poddane są zwierzęta. Na tym poziomie analizy obrzydzenia relacja biologia–kultura stanowi już element niemal centralny. Obrzydzenie własną zwierzęcą naturą wyzwala u ludzi rozmaite kulturowe mechanizmy wyparcia przedstawionej wyżej świadomości poprzez systemy zasad, które regulują akceptowalne sposoby wykonywania czynności mogących stanowić potencjalne przypomnienie o ludzkiej zwierzęcości (s. 761–762).

Na kolejnym poziomie ewolucji obrzydzenia mamy do czynienia z obrzydzeniem międzyludzkim, interpersonalnym, wywoływanym przez kontakt z obcym – a zatem potencjalnie chorym osobnikiem, potencjalnie stwarzającym ryzyko zakażenia, nie będącym w bliskiej relacji z podmiotem. W sferze kulturowej konsekwencją tego rodzaju obrzydzenia jest wykluczenie obcych, a zatem usztywnienie i ochrona obowiązującego porządku społecznego (s. 762).

Na ostatnim etapie mamy do czynienia z obrzydzeniem moralnym, fizjologiczną reakcją na przewinienia i transgresje porządku społecznego. Ten rodzaj obrzydzenia, choć fizjologiczny, wywoływany jest przez naruszenie zmoralizowanych reguł kulturowych poprzez akt degradujący lub zanieczyszczający „uświęconą" duszę człowieka – choć oczywiście poszczególne normy moralne, o których tu mowa, będą się różnić w zależności od kontekstu kulturowego (s. 762–763).

Narracje fantastycznonaukowe – w szczególności te oparte na antagonistycznej relacji człowiek–obcy, będącej jednym z możliwych wariantów interakcji pomiędzy znanym a nieznanym, którą Darko Suvin (1979) uznaje za centralny i konieczny składnik fantastyki naukowej (s. 8–9) – nieomal typowo wykorzystują obrzydzenie jako mechanizm negatywnego wartościowania elementów fabuły. Wspomnieć tu wystarczy o przykładach takich jak *Obcy* Ridleya Scotta czy *Władcy marionetek* Roberta Heinleina. U Scotta obcy to pasożytniczy organizm, w dorosłej formie wydzielający duże ilości śluzowatej śliny, w postaci niedojrzałej koncentrujący się na oralnej penetracji ciała potencjalnego nosiciela stanowiącej wstęp do kolejnego etapu cyklu reprodukcji / rozwoju – tym straszniejszego, że prowadzącego do monstrualnych narodzin, wywracających kulturowo transmitowany status przekazywania życia (obcy staje się tu kristevovskim „pomio-

tem" zaburzającym porządek oraz istniejącym poza nim). We *Władcy marionetek* obcy przypominają nagie ślimaki i w pasożytniczy sposób przejmują kontrolę nad nosicielami, odzierając ich z wolnej woli, co stanowi naruszenie tak intensywnie postulowanego przez samego Heinleina moralnego etosu niezależności podmiotu.

3. Obrzydzenie w fantastycznonaukowych grach komputerowych

Koronnym przykładem wykorzystania dynamiki obrzydzenia w sferze fizyczno-biologicznej może być seria *Half-Life*. Wymowny jest sposób wizualnej i fabularnej prezentacji obcych w jej uniwersum: niemal bez wyjątku fizycznie zdeformowanych (złożone oczy, trzy kończyny, kończyny szczątkowe, macki), inwazyjnych (plucie jadem, pożeranie, ataki skierowane na głowę i usta gracza, celowo wyposażonego w mechanizm ochronny w postaci skafandra), martwych lub kanibalistycznych (zombie, koncentracja na śmierci i transgresjach cielesnych) oraz odartych ze statusu świadomego podmiotu (gracz walczy albo ze zwierzętami, które często na niego polują, albo z przeciwnikami ubezwłasnowolnionymi, a zatem pozbawionymi potencjału działania świadomego i rozmyślnego).

Widoczne w drugiej części gry kluczowe elementy kompozycji świata przedstawionego w postaci transgresji ciała ludzkiego i porządku społecznego – *de facto* sterylizacja populacji, eksperymenty na ludziach, „ulepszanie" żołnierzy poprzez interwencje chirurgiczne, zdrada własnego gatunku – są wyzwalaczami obrzydzenia interpersonalnego i moralnego. Ze względu na charakter gry schodzą one na dalszy plan w porównaniu do wyzwalaczy fizjologicznych, pozostają jednak obecne i są bardzo istotne dla fabularnej struktury gry. To dzięki nim dowiadujemy się, kto jest dobry, a kto zły – w prostej relacji, w której to, co obrzydliwe biologicznie, zrównane jest z tym, co złe moralnie. Mamy zatem do czynienia z biologiczno-kulturowym wartościowaniem i moralizacją, a także z biologiczno-kulturową dynamiką negatywnej socjalizacji, niezbędną do usprawiedliwienia działań gracza i przemocy obecnej w grze.

Z inną sytuacją mamy do czynienia w grze *StarCraft,* strategii czasu rzeczywistego o stosunkowo rozbudowanej fabule i szczegółowo opisanym świecie przedstawionym. Co interesujące, negatywna charakteryzacja głównych antagonistów, insektopodobnych Zergów, nie tylko odbywa się w znacznej mierze poza zasadniczą rozgrywką, czyli w przerywnikach filmowych i odprawach pomiędzy poszczególnymi misjami, lecz także zostaje częściowo przeniesiona do zewnętrznej instrukcji do gry, zawierającej opis jej uniwersum. Pomimo tego przesunięcia, wymuszonego formą rozgrywki, mechanizm charakteryzacji jest tu podobny jak w *Half-Life*. Dowiadujemy się, że Zergowie bywają kanibalami,

stosują broń biologiczną w postaci pasożytów, trucizn i jadów, gwałtownie mutują i przepoczwarzają się – są uosobieniem niebezpiecznej, inwazyjnej i obcej biologiczności, co w ramach opisywanej tu dynamiki jednoznacznie stawia ich w pozycji antagonistów. Jest to szczególnie widoczne w porównaniu do trzeciej rasy obecnej w grze, Protosów. Ich pozytywna charakteryzacja jako szlachetnych i odważnych, choć okrutnych wojowników wzmacniana jest „antyfizjologicznością": nie posiadają oni ust, nie spożywają jedzenia, są zatem wolni od konieczności wydalania; polegli wojownicy albo wyparowują w błysku energii, albo powracają z zaświatów jako groźne duchy, co przynajmniej częściowo pozwala uniknąć wizji pośmiertnego rozkładu i gnicia.

Z drugiej strony jednak *StarCraft* wprowadza elementy wartościowania oparte głownie na obrzydzeniu moralnym, odchodząc od prostego schematu oparcia na odpychającej fizjologiczności. Raz za razem główne postacie są zdradzane i porzucane przez sojuszników i pobratymców (Raynor i koloniści przez Konfederację, Kerrigan i Raynor przez Mengska, Tassadar przez Konklawe itd.; zabieg fabularny powtarza się w grze wielokrotnie).

Gra fabularna taka jak *Fallout* pozwala zauważyć nieco inną dystrybucję obrzydzenia. Wymiar fizyczny jest w grze obecny i wykorzystywany skutecznie – występuje tu zagrożenie skażonym pożywieniem, promieniowaniem, modyfikacje cielesne (wymuszona ewolucja, mutanci, deformacja fizyczna i psychiczna), zatem cały zestaw wyzwalaczy obrzydzenia na niskich poziomach topologii Rozina. Niemniej różnica gatunkowa, skupienie się na fabule i treści tekstowej pozwala na znacznie pełniejsze rozwinięcie mechanizmów wywoływania obrzydzenia moralnego.

Osią fabuły jest przecież konieczność zmierzenia się ze światem zamieszkanym przez obcych i nieznanych (obce i nieznane) zarówno graczowi, jak i jego postaci. Obrzydzenie obcością obserwujemy w części pierwszej w momencie wygnania i wypędzenia Mieszkańca Krypty – doszło tu do skażenia poprzez kontakt, a reakcją obronną jest odrzucenie, wartościowanie i skrajnie negatywna socjalizacja. Logika Enklawy w części drugiej podąża podobnym torem – likwidacja nieczystych, a więc odrzucenie i wykluczenie innego. Gra przemyca tu ładunek ideologiczny: jasne jest, że polityka masowej eksterminacji jest moralnie ohydna (nieco żartobliwie można stwierdzić, że w razie wystąpienia wątpliwości fizyczna deformacja Franka Harrigana, ostatniego potężnego przeciwnika, pozwoliłaby je rozwiać), *Fallout 2* wykorzystuje więc reakcję ostatniego stopnia u gracza w celu nie tylko zrealizowania kulminacji i rozwiązania fabuły, lecz także wywołania osądu i konieczności wartościowania.

Ze względu na złożoność fabularną, możliwą dzięki formule gry narracyjnej, mechanizmy obrzydzenia nie działają jednak w serii *Fallout* w sposób oczywisty i prostoliniowy. W przypadku postaci mutanta Markusa i ghoula Harolda

napotykamy konflikt wynikający z zestawienia odpychającej powierzchowności (niskie poziomy) z pozytywnym wartościowaniem moralnym; w przypadku Enklawy sytuacja narracyjna jest odwrócona – postulowanej czystości fizycznej towarzyszy odpychająca moralnie pozycja ideologiczna. Gracz wciągany jest więc w konflikt znacznie bardziej złożony i interesujący niż ten obecny w *Half-Life* (co nie jest być może szczególnie zdumiewające). Środkiem organizacji obydwu konfliktów pozostaje jednak dynamika obrzydzenia, co jest zaskakujące tylko na pierwszy rzut oka. W sytuacjach bezpiecznych, w kontekstach nie związanych z bezpośrednim fizycznym zagrożeniem (prawdziwym lub wyimaginowanym), obrzydzenie i jego wyzwalacze stają się źródłem przyjemności i humoru, są wręcz celowo wyszukiwane (Rozin, McCauley, Haidt; s. 769). Gra – lub lektura – należy do takiej właśnie kategorii sytuacji, a kiedy weźmiemy pod uwagę duży potencjał dyskursu fantastycznonaukowego do przedstawiania rzeczy potencjalnie obrzydliwych ich obecność, waga i kluczowa rola przestanie dziwić.

4. Podsumowanie

Jak pokazują omówione tu przykłady, ewolucyjna podstawa mechanizmów obrzydzenia oraz wynikająca z niej logika kulturowa i narracyjno-fabularna odgrywają znaczącą rolę w kształtowaniu struktury gier fantastycznonaukowych, niemal niezależnie od ich gatunkowej przynależności, choć sposób rozgrywki nie pozostaje oczywiście bez wpływu na głębię rozwinięcia i wykorzystania tej logiki. W miarę wzrastania komplikacji fabularnej zauważyć można wykorzystanie coraz wyższych poziomów topologii Rozina, aż do momentu, w którym następuje odwrócenie proponowanych przez nią zależności i sam gracz zostaje wciągnięty w grę konwencją. Obecność i funkcjonowanie omawianej dynamiki, w tym transformacja bazowego obrzydzenia w strach i / albo agresję czy przesunięcie tych stosunkowo prostych emocji w sferę moralnych i etycznych sądów wartościujących, potwierdzają tezę o wpływie ewolucyjnych uwarunkowań psychicznych na wyjściowy kształt produkcji kulturowej, nawet tak technologicznie zaawansowanej jak gry komputerowe.

LITERATURA

Boyd, B. (2006). Theory is Dead – Like a Zombie. *Philosophy and Literature, 30*(1), 289–298

Carroll, J. (2004). *Literary Darwinism. Evolution, Human Nature and Literature*. New York: Routledge

Carroll, J. (2007). Evolutionary Approaches to Literature and Drama. W: R.I.M., Dunbar, L. Barrett (red.), *Oxford Handbook of Evolutionary Psychology*. Oxford: Oxford University Press.

Evans, D. (2005). From Lacan to Darwin. W: J. Gottschall i D.S. Wilson (red.), *The Literary Animal: Evolution and the Nature of Narrative* (s. 38–55). Evanston: Nortwestern University Press.

Levin, R. (1993). The New Interdisciplinarity in Literary Criticism. W: N. Easterlin, B. Riebling (red.), *After Postructuralism: Interdiscplinarity and Literary Theory*. Evanston: Northwestern University Press.

Pinker, S. (1997). *How the Mind Works*. London: Penguin Books.

Rozin, P. Haidt, J, McCauley, C. (2008). Disgust. W: M. Lewis, j. Haviland-Jones, L. Feldman Barrett (red.), *The Handbook of Emotions*. New York: Guilford Press.

Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of Science Fiction*. New Haven: Yale University Press.

mgr Bartłomiej Kuchciński, filolog angielski, asystent w Instytucie Kultur i Literatur Anglojęzycznych, Wydział Filologiczny, Uniwersytet Śląski, bartlomiej.kuchcinski@us.edu.pl

Rola mechanizmów obrzydzenia w tworzeniu i organizacji narracji w wybranych fantastycznonaukowych grach komputerowych

Abstrakt

Według propozycji psychologów Paula Rozina, Jonathana Haidta i Clarka McCauleya obrzydzenie koncentruje się na substancjach i obiektach stanowiących zagrożenie chorobą, infekcją czy skażeniem. Mechanizm ten przenosi się w sferę porządków symbolicznych, w których u ludzi obrzydzenie wywoływane jest przypomnieniem własnej śmiertelności, czyli potwierdzeniem biologicznego statusu człowieka jako zwierzęcia. W warstwie moralnej i obyczajowej obserwujemy przesunięcie od pierwotnego obrzydzenia fizjologicznego do obrzydzenia abstrakcyjnego, operującego w sferze idei i wartości. Obrzydzenie przestaje zatem być doznaniem chroniącym ciało, a staje się mechanizmem obrony emocjonalnej i czynnikiem wpływającym na mechanizmy pozytywnej i negatywnej socjalizacji oraz warunkującym je.

Celem niniejszej pracy jest przeanalizowanie, w jaki sposób logika obrzydzenia staje się centralnym, nawet jeśli ukrytym, środkiem organizacji struktur fabuły i narracji wybranych gier fantastycznonaukowych, a zatem sposobów w jakie jeden z podstawowych mechanizmów psychologicznych wpływa na organizację świata i języka niektórych gier.

SŁOWA KLUCZOWE: *obrzydzenie, fantastyka naukowa, narracja, gry komputerowe, literaturoznawstwo darwinistyczne*

Szekspir mitycznie rzadki. Cytaty tekstów kultury w kolekcjonerskiej grze karcianej „Magic: the Gathering"

ARKADIUSZ LUBOŃ
Uniwersytet Rzeszowski

Abstract

Mythically rare Shakespeare. Quotations of cultural texts in "Magic: the Gathering" Trading Card Game

The article analyzes the types, usage and functions of quotations of various cultural texts (literature, folklore, as well as graphic and visual arts) that can be found in "Magic: the Gathering" Trading Card Game. The borrowings and stylizations frequently applied to flavour the texts of M:tG cards enable their players-readers to interpret the cards as minimalistic and polysemiotic writings. In these writings the titles, graphics and literary quotations, together with the systematic rules of the game, form a postmodern mosaic of interpretations which has artistic ambitions. Therefore, the implementation of literature into a popular game follows the pattern of the so-called homogenization of high and popular culture, but also promotes among its players a creative model of reading cultural texts.

KEYWORDS: *ludology, game studies, cultural text, trading card game*

Reprezentanci dyscyplin literaturoznawczych stosunkowo często, jak zauważa Jan Stasieńko (2005), „odnoszą problem literackości do szerszego kręgu

przekazów audiowizualnych lub zjawisk cyberprzestrzeni" (s. 39), natomiast „ujęcie tekstologiczne i literackie bezpośrednio w odniesieniu do gier stosuje się rzadziej". O ile pojęcie „gry" w literaturze – jakkolwiek nieprecyzyjnie definiowane[1] – wskazuje na wyjątkowy, „interaktywny", stopień uczestnictwa czytelnika w konkretyzacji dla tego celu konstruowanego utworu[2], o tyle badanie literackości gier (przede wszystkim fabularnych i komputerowych) jest aktualnie kierunkiem, zwłaszcza na gruncie polskim, nader intensywnie i efektywnie eksploatowanym. Pokazują to m.in. prace Ewy Szczęsnej (2007), Jerzego Zygmunta Szei (2004) czy Jana Stasieńki (2005), ale i też to, iż poetyka – rozumiana jako nauka o właściwościach tekstu – również dostrzega istotny potencjał literaturoznawczych narzędzi analitycznych w opisie różnego typu formalnie nieliterackich tekstów kultury[3], w ich liczbie także gier.

Postrzeganie szerokiego spektrum dostępnych dziś gier, zwłaszcza komputerowych, w kategoriach finalnego produktu współczesnej kultury, a nie jej budulca, jest uproszczeniem nie tylko w świetle ustaleń prostej statystyki, która wyraźnie wskazuje na gremialny odwrót[4] odbiorców i twórców kultury od tradycyjnie i stereotypowo pojmowanego czytelnictwa w kierunku tzw. nowych mediów, faworyzujących kulturę uczestnictwa. Już bowiem pobieżna obserwacja obecnych w popularnym obiegu tekstów i programów interaktywnych pozwala kulturoznawcy bez trudu dostrzec skomplikowaną sieć inspiracji i wzajemnych zapożyczeń między literaturą a grami, lub jak ujmuje to Tomasz Majkowski (2012) na przykładzie multimediów, „dotknąć miejsca, w którym

---

[1] Znane i wyczerpująco opisane w literaturze przedmiotu są dylematy badaczy, którzy, podobnie jak Ludwig Wittgenstein, za problematyczne uważają precyzyjne zdefiniowanie terminu „gra", zwłaszcza na gruncie języków anglosaskich, germańskich i romańskich, gdzie słowami *play*, *spiel* lub *jeu* (podobnie jak rosyjskim игра́) określa się szerokie spektrum aktywności kulturowych, których cechą może być (niekoniecznie równocześnie) „gra" lub „zabawa". Nierzadko zatem pojęcie „gry" uściślane bywa w odniesieniu do konkretnej dyscypliny naukowej, działalności kulturowej lub wybranego typu gry. Przykładów dostarczają między innymi publikacje językoznawcze (np. Gadamer, 2005; Jędrzejko, Żydek-Bednarczuk, 1997; Wołos, 2002).

[2] Mowa tu o gatunkach krótkich tekstów klasyfikowanych umownie jako „gry i zabawy literackie" w polskich kompendiach Juliana Tuwima (1950) i Stanisława Barańczaka (2008) oraz obszerniejszych postmodernistycznych „książkach-grach", omawianych na przykład w pracach Aleksandry Mochockiej (2009, 2010) czy Moniki Górskiej-Olesińskiej (2012).

[3] Dla ilustracji warto prześledzić z tej pespektywy ewolucję podręczników poetyki w ostatnich latach. *Poetyka* Adama Kulawika z 1990 roku zaledwie wspomina uwikłania nauki o literaturze w związki z teorią informacji i semiotyką. Podręcznik Ryszarda Handkego z 2008 roku poświęca już osobny rozdział multimediom, a Dorota Korwin-Piotrowska (2011) nie tylko omawia zjawisko „tekstu sieciowego, czyli elektronicznego hipertekstu" (s. 71), ale również już we wstępnych uwagach podkreśla możliwość stosowania instrumentarium poetyki w badaniach „różnego typu mediów, w tym elektronicznych" (s. 15).

[4] Tendencję ogólnoświatową wydają się reprezentować wyniki badań przeprowadzonych w Stanach Zjednoczonych: już kilka lat temu 35% tamtejszych uczestników kultury za najprzyjemniejszą formę rozrywki uznało gry komputerowe i konsolowe, podczas gdy książki wskazało 13% respondentów, a kino i teatr – 11% (Szpunar, 2007).

świat gier wideo szczególnie dobitnie krzyżuje się z uniwersum literatury" (s. 177). Celną metaforę Majkowskiego z powodzeniem odnieść można i do innych typów gier. Występujące w nich zapożyczenia elementów literackich, co szczególnie istotne i warte podkreślenia, nie mają charakteru jednoznacznie odtwórczego i nie wyczerpują wprowadzanych do kultury nowości jedynie w sferze sprzężenia narracji fabularnej z technologią audiowizualną za pomocą innowacyjnego nośnika czy medium. Zwrócenie uwagi na metamorfozy mechanizmów recepcji i zmiany w fundamencie tekstowym – obecnym w większości gier niezależnie od stopnia jego marginalizacji – nie pozwala w konsekwencji traktować procesu rozgrywki tylko jako zbanalizowanej formy lektury.

Spojrzenie na popularną grę jako przede wszystkim ufundowany na wielowiekowym dorobku literatury tekst, ujmowanie roli jej twórców w kategoriach autorskich, a także uznanie graczy za szczególny typ czytelników wymaga, przynajmniej w niektórych przypadkach, przypisania im statusu świadomych uczestników postmodernistycznego, twórczego w swym kolażowym charakterze dyskursu tekstów kultury[5]. Przykładem, który uzasadnia tego rodzaju perspektywę interpretacyjną, jest funkcjonujący na rynku od niemal dwudziestu lat z rosnącą popularnością[6] system tzw. kolekcjonerskiej gry karcianej (ang. Collectible Card Game lub Trading Card Game) *Magic: the Gathering*; dodajmy na marginesie: konsekwentnie od roku 1997 przenoszonej również w kolejne wersje komputerowe.

Z pozoru taki dobór materiału egzemplifikacyjnego jest nietrafny: większości odmian tego gatunku przyświeca prosta idea gromadzenia kart, które w obrębie ogólnych zasad gry reprezentują posunięcia graczy tak, jak pionki na szachownicy w warcabowym pojedynku. Ich związek z dyskursem literacko-kulturowym, także ze względu na szczątkowy aspekt fabularno-narracyjny, jest nierzadko niemal nieobecny, a w najlepszym razie jedynie implikowany. Ich kolekcjonerska wartość najczęściej nie polega na walorach artystycznych, historycznych czy kulturotwórczej randze, jak ma to miejsce w numizmatyce,

[5] Określenie „tekst kultury", ogólnie rzecz ujmując, rozumiane jest jako tekst będący „zobiektywizowanym wynikiem współdziałania i twórczej aktywności wielu pokoleń, zdolny do rozprzestrzeniania się i rozwoju" (Szczęsna, 2002, s. 307) za pomocą różnych kodów semiotycznych – nie tylko prymarnych, lecz i wtórnych (w teorii Jurija Łotmana) systemów modelujących. Termin „tekst kultury" wypada uznać za użyteczny, gdyż wskazuje na komunikatywność, możliwość „czytania" i interpretacji różnych, nie tylko językowych, wytworów kultury. Pamiętać jednak należy, że termin ten uchodzi również za dyskusyjny. Na przykład zdaniem Michała Głowińskiego (1999) nie należy traktować go dosłownie, lecz raczej w kategoriach metafory lub tautologii, gdyż „tekst znajdujący się poza kulturą jest w istocie czymś trudno wyobrażalnym" (s. 354).

[6] W 2004 roku liczbę tylko polskich graczy szacowano na 30 tys., a oficjalnie organizowanych turniejów – na ok. tysiąc rocznie (dane liczbowe przytaczane według szacunków firmy ISA, oficjalnego dystrybutora „Magic the Gathering" w Polsce, za publikacją: Zaborski, 2004). Liczba wzorów kart wydanych od początku funkcjonowania systemu na rynku ogólnoświatowym przekracza dziś 12 tys. (dane przytaczane za rejestrem <http://gatherer.wizards.com>, data dostępu: 17 października 2012).

filatelistyce bądź bibliofilii, lecz upatrywana jest w dostępności danej karty na rynku (im mniej egzemplarzy, tym wyższa wartość) oraz jej potencjalnej skuteczności w zapewnieniu posiadaczowi zwycięstwa w obrębie rozgrywki. W wypadku jednak systemu *M:tG,* a zwłaszcza jego dojrzałej postaci, znanej odbiorcom od późnych lat dziewięćdziesiątych, te prawidłowości należy uznać za spłycające interpretacyjne możliwości stereotypy.

Budowa większości kart[7] omawianego systemu oparta jest na kompozycji kilku elementów: tytułu karty, warunków jej wprowadzenia do rozgrywki, ilustracji i jej autora oraz terminu klasyfikującego kartę zgodnie z systemem gry (np. *instant, enchantment*, *sorcery* etc.). Karta zawiera także symbol edycji, w ramach której została opublikowana. Jego kolor jest jednocześnie kolekcjonerskim kwantyfikatorem rzadkości karty w skali: pospolita (*common*) – niepospolita (*uncommon*) – rzadka (*rare*) i „mitycznie" rzadka (*mythic rare*). Główna część tekstowa składa się z krótkiej instrukcji zastosowania karty, a więc opisu roli, jaką ta pełni w grze, oraz wyróżnionego kursywą tzw. *flavor text* (termin ten polskie tłumaczenia oddają niezbyt adekwatnym „dykteryjka"). Jego zadaniem jest wprowadzić do gry elementy fabularności, w przestrzeni natomiast samej karty najczęściej służy efektowi, na określenie którego sięgnąć można po pojęcia barokowego konceptu lub formalistycznego chwytu. Jest to zatem rodzaj zabiegu literackiego ukierunkowanego na zaskoczenie gracza-czytelnika, uatrakcyjnienie i odautomatyzowanie jego lektury. Nierzadko *flavor text* przyjmuje postać językowego żartu, aforyzmu, powiedzenia bądź przysłowia, dialogu postaci fikcyjnych, cytatu lub po prostu krótkiego opisu „świata przedstawionego" quasi-fabułą gry.

Warto zauważyć, że taka konstrukcja w równej mierze poświęca uwagę temu, co przede wszystkim adresowane jest do gracza, czyli mechanice funkcjonowania karty wśród zasad systemu, oraz przedmiotowi zainteresowania czytelnika, a więc elementom literacko-artystycznym. Co więcej, odbiór treści literackich nie jest w większości przypadków bezrefleksyjną lekturą krótkiej formułki, lecz nosi znamiona interpretacji, uproszczonej wprawdzie, lecz wciąż intersemiotycznej, wymagającej bowiem skoordynowania przez czytelnika trzech zależnych od siebie porządków znakowych. Tytuł karty funkcjonuje tu wszak na podobnej zasadzie, jak ma to miejsce w utworach literackich, jako klucz-wskazówka dla ukierunkowania lektury treści właściwej. Treść ta, *flavor text*, odczytywana jest natomiast w kontekście zarówno mechaniki karty, jak i towarzyszącej ilustracji. Elementy graficzne zaś, jak dowodzą prace semiologów (m.in. Książek-Szczepanikowa, 2007; Wallis, 1983; Wysłouch, 1994), pełnią

---

[7] Reprodukcje wszystkich omawianych kart udostępnia w wersji elektronicznej internetowy katalog i baza danych <http://gatherer.wizards.com> (data dostępu: 21 maja 2013).

w kombinacji z tekstem nie tylko funkcje estetyczno-dekoracyjne, ale przede wszystkim konkretyzacyjne, objaśniające lub wręcz translatorskie. Ilustracja stanowi „plastyczny ekwiwalent sensów konotowanych" (Wysłouch, 1994, s. 100), nierzadko jednak poszerza je w sposób znaczący przez wprowadzenie dodatkowych wątków interpretacyjnych. Zasada ta dotyczy tekstów literackich, można jednak z powodzeniem zastosować ją do analizy omawianych kart, które z tej perspektywy stają się miniaturowymi utworami, polisemiotycznymi konstruktami. Ich adresatem nie jest przecież każdy gracz poszukujący jedynie rozrywki w rywalizacji z innymi, lecz odbiorca zdolny do wypracowania spójnej wykładni sprzężonych ze sobą treści. Prostym przykładem na potwierdzenie tej tezy jest karta *Turn to Frog*[8]. Jej krótki *flavor text* to leksem „ribbit" – pozbawiony sensu, gdy rozpatruje się go indywidualnie, w oderwaniu od kontekstu ilustracji i tytułu. W przeciwnym wypadku stanowi onomatopeiczny żart językowy, a jako element szerszego układu wielu kart odczytywany jest jako minimalistyczna satyra na obowiązującą w systemie *M:tG* konwencję: w miejscu zwyczajowo przewidzianym dla moralizatorskiej sentencji, chwytliwego aforyzmu lub poetyckiej narracji występuje parodystyczny w autorskiej intencji rechot żaby.

Przypadki wykraczania czytelniczej interpretacji poza kontekst pojedynczej karty są powszechne, a standardowo do tego celu stosowanym zabiegiem twórców są stylizacje treści na cytat. Najczęściej konstytuują one fabułę gry, w myśl której uczestnicy odgrywają role magów; karty reprezentują rzucane przez nich czary. Ogólne ramy fabularne krótko charakteryzuje towarzysząca każdej edycji kart informacja (zamieszczona w broszurze z instrukcją, na opakowaniu lub stronie internetowej producenta). Schemat narracji budują układane niczym puzzle treści poszczególnych kart.

Ponieważ system gry osadzony jest w fantastycznym uniwersum wielu światów, fabuła i estetyka *M:tG* czerpie z wątków mitologiczno-kulturowych szeregu społeczności. Dla przykładu, edycja *Champions of Kamigawa* opowiada historię sporu ludzi z duchami. Jej przebieg i zwroty akcji rozwijają kolejne karty, a czynią to za pomocą przetworzonych elementów średniowiecznej i starożytnej kultury japońsko-chińskiej. *Trusted Advisor* dobrze ukazuje tę autorską strategię: karta stanowi, z punktu widzenia mechaniki, strategiczny ruch gracza, z perspektywy fabuły wprowadza natomiast postać doradcy jednego z feudalnych władców, o którym czytelnik dowiaduje się, iż w powszechnej opinii uchodził za równie starego, jak wiedza, którą się dzielił (*Some of Minamo's students claimed he was as old as the knowledge he dispensed*).

---

[8] Patrz: <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=220265> (data dostępu: 17.10.2012).

W podobny sposób funkcjonują cytaty ujęte w wielu innych kartach. Na przykład *Cloud Djinn* inspirowana jest motywami z legend arabskiego kręgu kulturowego, zawarty w jej treści cytat jest zaś powiedzeniem społeczności wykreowanej w fabule gry (*„As elusive as the footprint of a djinn." – Suq'Ata expression*). Podobnie karty *Bear Cub*, *Evacuation* czy *Drudge Skeletons* zawierają odpowiednio powiedzenie elfickie, wzorowane na wątkach Tolkienowskich (*„Every little cub has its mother's teeth to guard it." – Elvish saying*), przytoczenie słów fikcyjnego bohatera (*„Once I supply the breeze, you'll see your warriors for the smoke they truly are." – Alexi, zephyr mage*) oraz ustęp z fikcyjnej księgi (*„The dead make good soldiers. They can't disobey orders, never surrender, and don't stop fighting when a random body part falls off." – Nevinyrral, Necromancer's Handbook*).

Takie zastosowanie cytatów ukazuje fabularny charakter całego systemu *Magic: the Gathering*, czyniąc z niego osobliwy rodzaj pofragmentowanej powieści fantasy, baśni uszeregowanej w serialowych odcinkach, którą czytelnik konkretyzować może w rozmaitych sekwencjach wedle koncepcji pokrewnej kluczowi lekturowemu *Gry w klasy* Julio Cortazara. Opowieść towarzysząca każdej tematycznej edycji kart (rzadziej tzw. zestawom podstawowym, *core sets*) może być kompletowana takim układem kart, jaki realizuje kolejność wydarzeń proponowanej przez twórców fabuły. Poszczególne bowiem karty nawiązują do siebie narracyjnie na kilka różnych sposobów.

Najczęściej spotykane jest luźne odwołanie w obrębie świata przedstawionego. Karta *Clear a path* przytacza domniemany dialog dwóch wojowników nad ciałami pokonanych strażników fortecy: *„Why do guards always look surprised when we bash them?" asked Ruric. „I think they expect a bribe," said Thar*. W cytowaną rozmowę wpisane jest odwołanie do innej karty, *Ruric Thar, the Unbowed*. Z jej lektury gracz-czytelnik dowiaduje się, iż *Clear a path* wprowadza w istocie maksymę jednej tylko osoby: znanego z brutalnej gwałtowności dwugłowego ogra-barbarzyńcy.

Nierzadkie są również nawiązania kart kontynuujących wybrany z całości fabuły wątek za pomocą dwojakiego typu relacji narracyjnych: wzajemnych odniesień w obrębie *flavor text* albo korespondencji elementów ujętych w grafikach. Przykładem narracji pierwszego typu jest relacja między kartą *Tar Pitcher*, która rozpoczyna anegdotyczną miniopowieść *A tale of Auntie Grub* (*Auntie Grub had caught a goat, a bleating doe that still squirmed in her arms. At the same time, her warren decided to share with her a sensory greeting of hot tar...*), a kartą *Tarfire* i obecnym na jej łamach finałem anegdoty (*After Auntie brushed the soot from her eyes, she discovered something wonderful: the fire had turned the goat into something that smelled delicious*). Przykładem zaś narracji drugiego typu są karty *Irresistible Prey* i *Prey's Vengeance*, metaforycznie opowiadające

zarówno swoimi tytułami, jak i prezentowanymi ilustracjami o zmienności ról zwycięzcy i przegranego. Oba typy konstruowania narracji oferują spójną i „sensowną" fabułę jedynie pod warunkiem zastosowania odpowiedniej kolejności ich czytelniczej interpretacji.

Jednakże fabularność *M:tG*, oparta na wewnątrzsystemowych cytatach i ich wzajemnych relacjach, ukazuje tylko możliwości wykorzystywania przez grę karcianą różnych kodów semiotycznych, trybów recepcji oraz stylów kompozycji literackiej. Dyskurs natomiast jej treści z tekstami kultury sprowadza się w istocie do zapożyczeń mitologiczno-legendarnych, od których żadna publikacja fantastyczna nie jest wolna. Czytelnik w roli gracza, bo o takim przesunięciu funkcji odbiorcy tu mowa, ma więc możliwość lektury nie tylko karty jako indywidualnej jednostki, ale również jej znaczenia w narracji systemu; może również prześledzić, poza systemem, kulturowe źródła inspirujące treść kart. Ten warstwowy układ interpretacyjny ulega dalszemu spiętrzeniu wraz ze spostrzeżeniem, iż w obfitym zbiorze cytatów *M:tG* odnaleźć można i takie, które mniej lub bardziej wprost odwołują się do autentycznych, to znaczy istniejących poza realiami gry, tekstów kulturowych i literackich. Za przykład niech posłużą karty *Shadow of Doubt* i *Vandalblast*. Pierwsza z nich cytuje rozpowszechnione w kulturze społeczności anglosaskich powiedzenie „Ignorance is bliss" w zmodyfikowanej wersji (*Your ignorance is my bliss*) jako kwestię autorstwa postaci fikcyjnej. Druga transformuje utarte przysłowie „Beauty is in the eye of the beholder" wymianą jednego z leksemów (*Beauty is in the eye of the exploder*), którego znaczenie staje się jasne jedynie w kontekście ilustracji i tytułu. W obu przypadkach cytat jest parafrazą tekstu kultury, celowo zmienionego dla dopasowania do realiów gry i wprowadzenia dodatkowego efektu (tu: komicznego) – osiągniętego tylko pod warunkiem, że czytelnik dostrzega jego relację z oryginałem.

Praktyka czytelnicza pozwala dostrzec i odnotować także bezpośrednie cytaty tekstów kultury o jednoznacznie literackim rodowodzie. Bynajmniej nie są to, jak można by przypuszczać, nawiązania do utworów z gatunku fantasy. Karta *Elvish Archers* przytacza dialog żołnierzy, którzy wieść o liczbie strzał zdolnych przesłonić słońce kwitują stoicką frazą: „będziemy więc walczyć w cieniu" (*I tell you, there was so many arrows flying about you couldn't hardly see the sun. So I says to young Angus, „Well, at least now we're fighting in the shade"*). Anegdota pozbawiona jest wzmianki o autorstwie, poza imieniem fikcyjnego elfickiego żołnierza. Nietrudno jednak odnaleźć w niej parafrazę słów przypisywanych lacedemońskiemu królowi Leonidasowi[9], a odnotowanych

[9] Według księgi VII (*Polihymnii*) *Dziejów* Herodota słowa te wypowiedział spartiata Dienekes (por. Herodot, 2006, s. 586).

w *Przysłowiach spartańskich* Plutarcha (2006). Podobnie karta *Grim Poppet* anektuje dla swojego cytatu przestrogę „Beware a scarecrow bering gifts". Jest to modyfikacja aforyzmu znanego z *Eneidy* Wergiliusza, której łaciński wers „Timeo Danaos et dona ferentes" tłumacze angielscy spopularyzowali w formie „Beware of Greeks bearing gifts" („Boję się Greków, chociaż dary niosą"[10]). Tego rodzaju cytatów i parafraz, pozbawionych informacji o autorstwie pierwowzoru, można pośród kart *M:tG* odnaleźć znacznie więcej.

Noty bibliograficzne towarzyszą natomiast wykorzystanym w funkcji cytatu przysłowiom. Ich repertuar jest pokaźny, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę liczbę kultur, z których pochodzą. Dla przykładu wymieńmy jedynie kilka z nich. Karta *Catalog* przytacza, oczywiście w angielskim przekładzie, przysłowie chińskie (*Though those who study are as many as the hairs on an ox, those who succeed are as rare as unicorns' horns*), którego moralistyczne sedno współgra z pozostałymi elementami konstruującymi semantykę karty. *Grim Tutor* i *Craven Giant* odwołują się do przysłów odpowiednio greckich (*One who goes unpunished never learns*) i włoskich (*The best armor is to keep out of range*). *Savannah Lions* przywołuje powiedzenie somalijskie (*Even the brave are scared by a lion three times: first by its tracks, again by its roar, and one last time face to face*), *The Wretched* – przysłowie perskie (*Once I had the strength but no wisdom; now I have the wisdom but no strength*), *Veteran Cavalier* – arabskie (*Spirit is the sword and experience the sharpening stone*), *Larcerny* zaś – maksymę łacińską (*Opportunity makes the thief*). Karta *Cursed Totem* cytuje północnoamerykańską inskrypcję totemiczną (*Pass me from soul to soul, / soldier to herder, herder to beast, beast to soil / until I am everywhere. / Then pass me those souls*), podczas gdy *Emerald Dragonfly* przytacza anonimowe haiku japońskie (*Flittering, wheeling, / darting in to strike, and then / gone just as you blink.*). To krótkie zestawienie najbardziej charakterystycznych przykładów w niewielkiej tylko mierze wyczerpuje rozległe możliwości egzemplifikacyjne.

Na szczególną uwagę zasługuje grupa kart, których *flavor text* jest bezpośrednim cytatem literackim wyposażonym w precyzyjny adres bibliograficzny. Warto również zauważyć symptomatyczną prawidłowość: nierzadkie są w historii ewolucji systemu *Magic: the Gathering* przypadki, gdy karta bez cytatu literackiego zostaje w późniejszej edycji zastąpiona wariantem wprowadzającym tylko tę jedną zmianę. *Hurricane*, na przykład, w wersji z 1995 roku przytacza fikcyjny wpis z dziennika pokładowego (*„This was quite possibly the least pleasant occurrence on the entire expedition." – Disa the Restless, journal entry*). Jej o dwa lata późniejszy odpowiednik cytuje wersy z pierwszej księgi *Eneidy* Wergiliusza w przekładzie Johna Drydena (*„The raging winds…, settling*

[10] Cyt. za: Wergiliusz, 1998, s. 80 (wersja anglojęzyczna: Vergilius, 1910).

on the sea, the surges sweep, / Raise liquid mountains, and disclose the deep." – Virgil, Aeneid, Book I, trans. Dryden"). Karta *Distorting Lens* z roku 2003 zastępuje wersję z 1999 i wprowadza ustęp wiersza *The Mental Traveller* Williama Blake'a (*The Eye altering alters all*), podobnie jak *Plague Rats* piątej edycji przywraca model wykorzystujący fragment liryku *Recantation* Samuela Taylora Coleridge'a (*Should you a Rat to madness tease why ev'n a Rat may plague you…*). Za ciekawy i nietypowy zarazem casus uznać należy kartę *Archivist*, która swój prototyp (*Knowledge is a feast for the mind. Savor every swallow*) zastępuje w kolejnych edycjach wariantami literackimi: najpierw (2003) cytatem z dzienników Nathaniela Hawthorne'a (*Words – so innocent and powerless are they, as standing in a dictionary; how potent for good and evil they become to one who knows how to combine them*), a następnie (2005) słowami z autobiografii irlandzko-amerykańskiej aktywistki Mary Harris Jones (*Sit down and read. Educate yourself for the coming conflicts*). Choć od tej strategii wydawniczej autorów gry można znaleźć wyjątki, to jednak uznać należy, że jest to tendencja nader wyraźna, gdyż wczesne edycje *M:tG* z pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych cytatem literackim niemalże nie operowały. Zaznaczyć należy także, iż modyfikacjom treści nie towarzyszy zmiana mechaniki: kolejne warianty kart proponują nowe odniesienia intertekstualne, doskonalą szatę graficzną, często odrzucają dyskusyjnej jakości ilustracje na rzecz wersji atrakcyjniejszych estetycznie, w żaden jednak sposób nie ingerują w reguły stosowania karty w obrębie rozgrywki.

Nawiązania do literatury klasycznej i średniowiecznej, głównie kręgu kulturowego basenu Morza Śródziemnego, są wyrażane w pierwszym rzędzie przez cytaty z *Odysei* i *Iliady* Homera (karty *Alluring Siren* i *Righteousness*[11]). Pośród licznych innych przykładów można wymienić wypisy z *Dialogów* Platona (*Fissure*[12]), bajek Ezopa (*Fleeting Image*[13]) i satyr Juwenalisa (*Ivory Guardians*[14]), komedii *Trzy grosze* Plauta (*Mind Stone*[15]), listów Seneki Młodszego (*Dark Tutelage*[16]) oraz *Księgi tysiąca i jednej nocy* (między innymi karty *Aladdin's Ring* czy *Bird Maiden*[17]). Fundamentalne dla religii teksty również stanową źródło

---

[11] Odpowiednio: *The ground polluted floats with human gore, / And human carnage taints the dreadful shore / Fly swift the dangerous coast: let every ear / Be stopp'd against the song! 'tis death to hear!*; *„I too shall be brought low by death, but until then let me win glory.*

[12] *Must not all things at the last be swallowed up in death?*

[13] *Beware lest you lose the substance by grasping at the shadow.*

[14] *But who is to guard the guards themselves?*

[15] *Not by age but by capacity is wisdom gained.*

[16] *It is a rough road that leads to the heights of greatness.*

[17] Odpowiednio: *The magician drew a ring off his finger…, saying: „It is a talisman against all evil, so long as you obey me"*; *Four things that never meet do here unite / To shed my blood and to ravage my heart, / A radiant brow and tresses that beguile / And rosy cheeks and a glittering smile.*

cytowań. Ewangelia według św. Marka (*Durkwood Boars*[18]), Księga Hioba (*Segovian Leviathan*[19]) i Księga Przysłów (*Knight Errant*[20]) zostają przywołane przez karty *MTG* na identycznych zasadach, jak dwudziesta pierwsza i dwudziesta czwarta sura *Koranu* (*King Suleiman* i *Piety*[21]). Z kolei *Opowieści kanterberyjskie* Geoffreya Chaucera w nawiązaniu do rycerskiego ducha epoki średniowiecza i batalistycznych realiów gry przywołuje karta *Squire* (*Of twenty yeer of age he was, I gesse. Of his stature he was of evene lengthe. And wonderly delyvere, and of greete strengthe*).

Literaturę europejskiego renesansu i baroku reprezentują cytaty z *Medytacji* Francisa Bacona (*Jayemdae Tome*[22]), epickiego poematu *Królowa wróżek* Edmunda Spensera (*Boomerang*[23]), liryków sir Waltera Raleigh'a (*Sacred Nectar*[24]) czy twórczości walijskiego poety Henry'ego Vaughana (*Holy Day*[25]), przede wszystkim jednak ponad dwadzieścia różnych cytatów z utworów Williama Szekspira. Można zaryzykować tezę, że większość najważniejszych sztuk scenicznych dramaturga ze Stratford zostaje przez karty *M:tG* przywołana, często kilkukrotnie: *Ryszard II* (*Boomerang*), *Makbet* (*Castle*), *Trolius i Kresyda* (*Naturalize*), *Romeo i Julia* (*Dark Banishing*), *Sen nocy letniej* (*Moon Sprite*), *Miarka za miarkę* (karty *Darkness* i *Giant Strength*), *Tytus Andronicus* (*Redeem*), *Król Lear* (*Winter Blast*), *Hamlet* (*Tidings*), *Henryk V* (*Wolverine Pack*), *Otello* (*Squall*), *Juliusz Cezar* (*Cowardice*) czy wreszcie *Burza* (*Early Harvest*) to tylko część takich sztuk.

Wątki chronologicznie i artystycznie przynależące do literatury oświecenia i romantyzmu odnajduje gracz w przytoczeniach utworów Aleksandra Pope'a (*Cosmic Horror*[26]) czy Samuela Taylora Coleridge'a, którego *Rymy o sędziwym marynarzu* okazują się szczególnie obfitym źródłem inspiracji (*Sacred Nectar*, *Scathe Zombies*, *Wall of Ice*, *Will-o-the-Wisp*[27]), lecz także

---

[18] *And the unclean spirits went out, and entered the swine: and the herd ran violently...*

[19] *Leviathan, too Can you catch him with a fish-hook or run a line round his tongue?*

[20] *Before honor is humility.*

[21] *We made tempestuous winds obedient to Solomon... And many of the devils We also made obedient to him*; *Whoever obeys God and His Prophet, fears God and does his duty to Him, will surely find success.*

[22] *Knowledge is Power.*

[23] *Returne from whence ye came...*

[24] *Over the silver mountains, / Where spring the nectar fountains, / There will I kiss the bowl of bliss; / And drink my everlasting fill...*

[25] *The day of Spirits; my soul's calm retreat / Which none disturb.*

[26] *„Then flashed the living lightning from her eyes,/ And screams of horror rend th' affrighted skies." – Alexander Pope, The Rape of the Lock.*

[27] Odpowiednio: *„For he on honey-dew hath fed, / And drunk the milk of Paradise." – Samuel Taylor Coleridge, „Kubla Khan"*; *„They groaned, they stirred, they all uprose, / Nor spake, nor moved their eyes, / It had been strange, even in a dream, / To have seen those dead men rise." – Samuel Taylor Coleridge, „The Rime of the Ancient Mariner"*; *„And through the drifts the snowy cliffs / Did send a dismal sheen: /*

w cytatach z twórczości Waltera Scotta (*Updraft*[28]), Johna Keatsa (*Funeral March*[29]), Alfreda Tennysona (*Firebreathing*[30]) i Thomasa Moore'a (*Wind Drake*[31]), esejach Ralpha Waldo Emersona (*Back to Nature*, *Phantom Warrior*) oraz poezji i prozie Edgara Allana Poego (*Death Pits of Rath*, *Frozen Shade*, *Marsh Viper*, *Phantom Monster*).

Literaturę modernizmu reprezentują wypisy z powieści *20 tysięcy mil podmorskiej żeglugi* Juliusza Verne'a (*Giant Octopus*[32]), *Księgi Dżungli* Rudyarda Kiplinga (*Hornet Cobra*[33]), *Drakuli* Brama Stokera (*Taste of Blood*[34]), *Zwierciadła morza* Josepha Conrada (*Air Elemental*[35]) czy *Sleepy Hollow* Washingtona Irwinga (*Headless Horseman*[36]). Inspirująca dla twórców gry i pociągająca dla graczy okazuje się proza Lewisa Carrolla (karty *Ancestral Memories*, *Pearled Unicorn*, *Diminish*[37]), a także poezja Emily Dickinson (*Soul Barrier*[38]), Stephena Crane'a (*Abyssal Specter*[39]) oraz indyjskiego noblisty Rabindranatha Tagore (*Underworld Dreams*[40]). Przykłady tego typu można z łatwością mnożyć.

Nor shapes of men nor beasts we ken- / The ice was all between." – Samuel Taylor Coleridge, „The Rime of the Ancient Mariner"; „About, about in reel and rout / The death-fires danced at night, / The water, like a witch's oils, / Burnt green, and blue and white." – Samuel Coleridge, „The Rime of the Ancient Mariner".

[28] *„Come one, come all this rock shall fly From its firm base as soon as I." – Sir Walter Scott, „The Lady of the Lake".*

[29] *„Turn the key deftly in the oiled wards, / And seal the hushed casket of my soul". – John Keats, "To Sleep".*

[30] *„And topples round the dreary west / A looming bastion fringed with fire." – Alfred, Lord Tennyson, „In Memoriam".*

[31] *„But high she shoots through air and light, / Above all low delay, / Where nothing earthly bounds her flight, / Nor shadow dims her way." – Thomas Moore, „Oh that I had Wings".*

[32] *Before my eyes was a horrible monster, worthy to figure in the legends of the marvelous… Its eight arms, or rather feet, fixed to its head… were twice as long as its body, and were twisted like the furies' hair.*

[33] *Then inch by inch out of the grass rose up the head and spread hood of Nag, the big black cobra, and he was five feet long from tongue to tail.*

[34] *How blessed are some people, whose lives have no fears, no dreads, to whom sleep is a blessing that comes nightly, and brings nothing but sweet dreams.*

[35] *The East Wind, an interloper in the dominions of Westerly Weather, is an impassive-faced tyrant with a sharp poniard held behind his back for a treacherous stab.*

[36] *The ghost rides forth to the scene of battle in nightly quest of his head… he sometimes passes along the Hollow, like a midnight blast…*

[37] Odpowiednio: *„It's a poor sort of memory that only works backwards." – Lewis Carroll, „Through the Looking-Glass"; „'Do you know, I always thought Unicorns were fabulous monsters, too? I never saw one alive before' 'Well, now that we have seen each other,' said the Unicorn, 'if you'll believe in me, I'll believe in you.'" – Lewis Carroll, „Through the Looking-Glass"; „That was a narrow escape!' said Alice, a good deal frightened at the sudden change, but very glad to find herself still in existence." – Lewis Carroll, "Alice's Adventures in Wonderland".*

[38] *„The Soul selects her own Society – / Then – shuts the Door." – Emily Dickinson, „The Soul selects her own Society".*

[39] *„Mystic shadow, bending near me, / Who art thou? / Whence come ye? – Stephen Crane, "Mystic shadow, bending near me".*

[40] *In the drowsy dark cave of the mind, dreams build their nest with fragments dropped from day's caravan.*

Dobór cytatu może cechować się różnym poziomem skomplikowania intertekstualnych nawiązań, nie jest jednak przypadkowy. Stosunkowo proste zastosowanie wątków literackich proponują karty typu *Squall* ('szkwał'). W ramach rozgrywki ma ona za zadanie zmusić przeciwnika do wycofania użytych kart określonego typu (tu: *creatures* z właściwością *flying*). Z czytelniczej perspektywy interpretacyjnej tytułowi *Squall* towarzyszy ilustracja ukazująca trąbę powietrzną oraz kwestia Otella (akt 2, scena 1): *May the winds blow till they have wakened death*. Elementy graficzne i literackie współgrają zatem z funkcją karty, szekspirowski tekst jest tu jednak tylko chwytliwym mottem, służy uatrakcyjnieniu rozgrywki.

Bardziej finezyjnym przypadek stanowi karta *Back to Nature*. Jej zadaniem jest wykluczenie z rozgrywki wszystkich kart typu *enchantment*, a więc efektów, które zmieniają oryginalne funkcje kart wcześniej wprowadzonych do gry. Gracz odczytuje tę regułę w prosty sposób: jeśli działanie *enchantment* ustanie na skutek ich usunięcia, pierwotne właściwości pozostałych kart zostaną przywrócone. Z punktu widzenia mechaniki tytuł *Back to Nature* oznacza cofnięcie gry do stanu „naturalnego", nieprzetworzonego, pozbawionego narzuconych w trakcie partii modyfikacji. Ujęcie czytelnicze sięga ponadto do filozofii Ralpha Waldo Emmersona, który głosi w *Esejach*, iż natura, tudzież stan nazywany naturalnym, choć zawiera elementy stałe, możliwe do odtworzenia, to jako całość nigdy nie jest niezmienna[41]. W tym kontekście tytuł *Back to Nature* nie jest zatem tylko interpretacją ideologii rozwijanej w pismach Emersona, a zwłaszcza jego uczniów, którzy – jak Henry David Thoreau – postulowali odwrót od cywilizacji ku naturalizmowi życia. Stanowi także aluzyjną dyskusję z popularnymi, na przykład ekologicznymi, koncepcjami opartymi na przekonaniu, że natura istnieje w niewzruszonej postaci zaburzonej działaniami człowieka: tak jak partia *Magic: the Gathering* nie ma jednego, niezmiennego stanu wyjściowego, gdyż każde posunięcie gracza może zmienić warunki gry, tak i stałość natury jest fikcją. Wedle takiego klucza interpretacyjnego system *M:tG* odzwierciedla, oczywiście w sposób metaforyczny, jedną z zasad rządzących rzeczywistością. Sama karta *Back to Nature* zarówno przywołuje tekst kultury, jak i stanowi jego interpretację, lub, ściślej rzecz ujmując, pozwala dokonać tej interpretacji graczowi według lekturowego wektora wyznaczonego przez twórców gry. Cytat, proste nawiązanie, natrafiwszy na stosowne czytelnicze kompetencje odbiorcy oraz postawę, którą Umberto Eco nazywa semiotyczną[42], staje się polemiką.

---

[41] *Nature is a mutable cloud which is always and never the same.*

[42] Chodzi o postawę odbiorcy, który zakłada znakowy charakter obserwowanego zjawiska i dąży do jego interpretacji (patrz: Eco, 2009, s. 3–31). W przypadku gracza systemu *M:tG* mamy na myśli

Skutki takiej adaptacji tekstów kultury do popularnej gry karcianej o szerokim zasięgu oddziaływania są wielorakie. Po pierwsze, fragment utworu literackiego wyjęty z pierwotnego kontekstu zyskuje, jak w każdym innym przykładzie postmodernistycznej mozaiki cytatów, nowe znaczenia i zastosowanie. Za cenę przydania rozrywkowego charakteru tekstom ważnym dla kultury, oryginalnie nieludycznym, gra wciela je w semiotyczne kompozycje o wyraźnych cechach nie tylko dyskursywnych, ale przede wszystkim popularyzatorskich. Środowisko młodzieżowe, z którego rekrutuje się większość odbiorców *Magic: the Gathering*, przez kontakt z grą zyskuje w atrakcyjnej postaci dostęp do wyimków kanonu literatury, który, choć przedstawiony w uproszczonej formie, zmusza odbiorcę do przynajmniej elementarnego wysiłku poznawczego. To, co dla twórców kart jest zabiegiem marketingowym, mającym podnieść wartość produktu oraz zdobyć klientów o bardziej wyrafinowanych gustach rozrywkowych, staje się pośrednio działaniem na rzecz rozpowszechniania dorobku artystycznego różnych kultur. Nowe konteksty i nowa rola dla pozornie ustabilizowanych tekstów owocuje kolejnymi interpretacjami. William Szekspir wykracza poza przysługującą mu tradycyjnie sferę ojca założyciela nowożytnego teatru europejskiego. Jest wciąż aktualnym dramaturgiem, a jak się okazuje, również prekursorem współczesnej fantastyki. Jeśli badacz odwoła się w takim przypadku do postulatów teorii dekonstruktywistycznej, to nie sposób nie dostrzec w anektowaniu literatury i jej koryfeuszy przez grę jakże potrzebnego im dziś gestu afirmacji: „jeśli lektura (i związane z nią pisanie) nie będzie nieustanną inwencją, to kultura, wraz z jej arcydziełami, balansować będzie na granicy śmierci, a my rychło odkryjemy swoją bezradność w jej reanimowaniu” (Markowski, 2006, s. 370).

Po drugie, zapożyczanie elementów klasyki literatury światowej przez zjawisko formalnie nieliterackie wyraźnie sygnalizuje umowność sztucznej i hipotetycznej, chociaż wciąż ogólnie akceptowanej klasyfikacji gier jako wytworów przede wszystkim nurtu kultury niskiej. Nierzadko bowiem ludyczny charakter prowadzi do ich automatycznego szufladkowania jako zjawiska wpisanego w schemat kultury popularno-masowej – wartościowanej kategoriami kwestionującymi jej twórczy charakter, takimi jak „standaryzacja”, „powtarzalność”, czy „prostota”, a przez zwolenników arystokratyzmu koncepcji Dwighta Macdonalda (2001) opisywanej nawet jako „pasożytnicza, rakowata narośl na wyższej Kulturze” (s. 401). Przykład *Magic: the Gathering* ukazuje względność estetycznych kryteriów „popularności” i „masowości” (bo proces produkcyjny i zasięg oddziaływania jest bezsprzecznie masowy) stosowanych do segregowania produktów kultury współczesnej.

interpretatora, którego odczytanie wykracza poza literacką treść pojedynczej karty, gdyż kierowane jest świadomością jej dyskursywnej roli wobec szerszego (kulturowego) kontekstu.

Przykład ten pozwala również wskazać jeden ze sposobów, w jakie nisza elementów „wyższej" kultury w grach jest zagospodarowywana – a mianowicie poprzez twórcze nawiązania do klasyki nie tylko literatury, ale także sztuk plastycznych. Do kompetencji historyka sztuki raczej niż literaturoznawcy należy zbadanie inspiracji i nawiązań graficznych obecnych w ilustracjach, które na potrzeby kart opracowują artyści-plastycy o często ugruntowanej pozycji na arenie sztuki współczesnej. Jednakże nawet niespecjalista dostrzeże w karcie *Tsunami* stylizację na japoński drzeworyt ukiyo-e Katsushiki Hokusaia, w grafice *Stasis* – echa fowizmu Henri Matisse'a i kubizmu Pabla Picassa, a w *Winds of Change* – nie tyko aluzję do słynnego przeboju muzycznego, ale też sposób portretowania typowy dla stylu akwarel Marca Chagalla. Karta *Revelation* zarówno cytuje Księgę Koheleta, jak i stylizuje ilustrację na kościelny witraż, podczas gdy *Sir Shandlar of Eberyn* wykorzystuje manierę właściwą średniowiecznym rycinom nagrobnym. W grafice karty *Tobias Andrion*, co zresztą sugeruje tytuł, można doszukiwać się inspiracji szkicami malarzy flamandzkich, *Tectonic Break* czerpie z wzorców impresjonizmu, a *Puppet Strings* ma wydźwięk silnie symboliczny. Wreszcie karta *Fable of Wolf and Owl*, zgodnie z nazwą, odwołuje się do stylistyki powszechnie stosowanej w ilustracjach dziecięcych baśni. Wymienione stylizacje, bo trudno w tych przypadkach mówić o cytatach tekstów kultury *sensu stricto*, są łatwe do wskazania, ponieważ symptomatycznie wyróżniają się spośród konwencji obowiązującej w systemie *M:tG*. Sama już jednak jego konwencja, mająca za sobą niemal dwudziestoletnią ewolucję, może posłużyć badaniom kulturoznawczym dokumentującym mody i odkrycia technik graficznych w ostatnich dwóch dekadach.

Warto pamiętać, że dla literaturo- i kulturoznawcy gry tego rodzaju (a lista kolekcjonerskich gier karcianych o ogólnoświatowym zasięgu liczy co najmniej kilkanaście tytułów) są badawczym punktem dojścia: jego obserwacje budowane są na fundamencie doświadczenia lekturowego. Nietrudno przewidzieć, że dla statystycznego gracza kolejność scenariusza często bywa odwrotna – to fascynacja grą i jej kulturowymi uwikłaniami przerodzić się może w zainteresowania czytelnicze i pisarskie. Ich twórczych konsekwencji nie należy nie doceniać, choćby przez wzgląd na prosty fakt, że na rynku wydawniczym odnajdujemy szereg pozycji książkowych[43] autorstwa graczy

---

[43] Spośród przykładów licznych tytułów wielu różnych autorów wymieńmy kilka z publikacji dostępnych w przekładzie na język polski: L. Abbey, *Wędrowiec*, tłum. J. Marcinkowski, Warszawa 2000; P. Archer, *Burza nad Rath*, tłum. T. Malski, Warszawa 2000; L. Coleman, *Linie krwi*, tłum. J. Marcinkowski, Warszawa 2000; J. Grubb, *Bratobójcza wojna*, tłum. J. Marcinkowski, Warszawa 1999; R. J. King, *Strumienie czasu*, tłum. J. Marcinkowski, Warszawa 2000; F. Lebaron, *Maski Mercadii*, tłum. P. Bieliński, Warszawa 2001; V. Moore, *Proroctwo*, tłum. P. Bieliński, Warszawa 2002; M. Sumner, *Mag marnotrawny*, tłum. J. Marcinkowski, Warszawa 1999; Paul B. Thompson, *Nemezis*, tłum. P. Bieliński, Warszawa 2001.

zainspirowanych *Magic: the Gathering*. Dalecy od przeceniania rangi tej twórczości, literaturoznawcy i ludolodzy niewątpliwie słusznie powinni wskazywać na gry jako jeden z najbardziej obecnie wpływowych nośników dziedzictwa artystyczno-literackiego oraz podkreślać ich wkład w rozwój współczesnej kultury. Nie mniej rozległe jest pole dla działań praktycznych dydaktyków i animatorów, zwłaszcza, że środowisko graczy chce i potrafi docenić walory literackie i kulturowe anektowane przez interesujące ich rozrywki. Największe anglojęzyczne forum dyskusyjne zrzeszające kolekcjonerów i odbiorców systemu *M:tG* dostarcza wielu świadectw na potwierdzenie tej tezy. Zacytujmy tylko jeden z komentarzy na temat karty *Back to Nature*, który w formie apelu sugestywnie ukazuje fuzję roli gracza i czytelnika oraz pluralistyczną optykę poddającą ocenie nie samą jedynie mechaniczną stronę rozgrywki, ale także jej estetyczno-intelektualną aurę: *„Forget about the power of the card – look at the flavor text! They brought back real literature quotes to Magic! I've been hoping for this for years! Well done, Wizards!"*[44].

LITERATURA

Barańczak, S. (2008). *Pegaz zdębiał*. Warszawa: Prószyński i S-ka.

Bojko, P. (2007). Świat po katastrofie. Wykorzystanie konwencji fantastyki naukowej w grze komputerowej na podstawie serii „Fallout". W: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier* (t. 2). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Eco, U. (2009). *Teoria semiotyki* (tłum. M. Czerwiński). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

<http://gatherer.wizards.com>

Gadamer, H.-G. (2005) Pojęcie gry (tłum. B. Baran). W: L. Kolankiewicz (red.), *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*. Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.

Głowiński, M. (1999). *Nauka o literaturze wśród innych dyscyplin*. W: J. Kozielecki (red.), *Humanistyka przełomu wieków*. Warszawa: Żak.

Górska-Olesińska, M. (2012) Playable poetry i gry komputerowe. Krytyczne negocjacje. W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Handke, R. (2008) *Poetyka dzieła literackiego*. Warszawa: PWN.

Herodot (2006). *Dzieje* (tłum. S. Hammer). Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Aletheia.

[44] Cyt. za: http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Discussion.aspx?multiverseid=208284 (data dostępu: 17 października 2012).

Jędrzejko, E., Żydek-Bednarczuk, U. (1997) O pojęciu *gra* i jego leksykalnych wykładnikach w aspekcie składni semantycznej. W: E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Gry w języku, literaturze i kulturze*. Warszawa: Energeia.

Korwin-Piotrowska, D. (2011). *Poetyka – przewodnik po świecie tekstów*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Książek-Szczepanikowa, A. (2007) „Czytanie" obrazu czy przekład intersemiotyczny? Dwa teksty – literacki i malarski. W: B. Myrdzik, I. Morawska (red.), *Czytanie tekstów kultury. Metodologia, badania, metodyka*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.

Kulawik, A. (1990) *Poetyka. Wstęp do teorii dzieła literackiego*. Kraków: Antykwa.

Macdonald, D. (2001) *Teoria kultury masowej* (tłum. Cz. Miłosz). W: *Wiedza o kulturze, część 1, Antropologia kultury: zagadnienia i wybór tekstów* (red. A. Mencwel). Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.

Majkowski, T. (2012) *Złote runo. Gra wideo jako doświadczenie interpretacyjne*. W: *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (red. A. Pitrus). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Markowski, M.P. (2006). *Dekonstrukcja*. W: *Teorie literatury XX wieku: podręcznik* (red. A. Burzyńska, M.P. Markowski). Kraków: Znak.

Mochocka, A. (2010) Mierzalny wynik gry (w kontekście analizy książek-gier). *Homo Ludens, 2*(1).

Mochocka, A. (2009) Między interaktywnością a intermedialnością. Książka jako przestrzeń gry. *Homo Ludens, 1*(1).

Plutarch (2006). *Powiedzenia królów i wodzów. Powiedzenia spartańskie* (tłum. K. Jażdżewska). Warszawa: Prószyński i S-ka.

Surdyk, A. (2007). Charakter i cele Polskiego Towarzystwa Badania Gier. W: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier* (t. 2). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Stasieńko, J. (2005) *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*. Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji Towarzystwa Wiedzy Powszechnej.

Szpunar, M. (2007). Społeczna percepcja gier komputerowych. W: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier* (t. 2). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Szczęsna, E. (2007) *Poetyka mediów – polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*. Warszawa: Uniwersytet Warszawski.

Szczęsna, E. (red.). (2002). *Słownik pojęć i tekstów kultury*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.

Szeja, J.Z. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Rabid.

Tuwim, J. (1950). *Pegaz dęba*. Kraków: Czytelnik.

Wergiliusz, P.M. (1998). *Eneida* (tłum. Z. Kubiak). Warszawa: Świat Książki.

Vergilius, M.P. (1910). *Aeneid* (tłum. T.C. Williams). Online: <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.02.0054> (data dostępu: 17 października 2012).

Wallis, M. (1983) *Sztuki i znaki. Pisma semiotyczne*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

Wołos, M. (2002). *Koncepcja „gry językowej" Wittgensteina w świetle badań współczesnego językoznawstwa*. Kraków: Universitas.

Wysłouch, S. (1994). *Literatura a sztuki wizualne*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Zaborski, M. (2004). *Magia pod kontrolą*. Online: <http://isa.pl/magic/tekst.php?id=105>. Data dostępu: 17 października 2012.

dr Arkadiusz Luboń, literaturoznawca, adiunkt w Instytucie Filologii Polskiej, Uniwersytet Rzeszowski, arkadiuszlubon@tlen.pl

Szekspir mitycznie rzadki. Cytaty tekstów kultury w kolekcjonerskiej grze karcianej „Magic: the Gathering"

Abstrakt

Artykuł analizuje typy, sposoby wykorzystania oraz funkcje cytatów z różnych tekstów kultury (literatury, folkloru, a także sztuk plastyczno-wizualnych) obecnych w najpopularniejszym obecnie systemie kolekcjonerskiej gry karcianej „Magic: the Gathering". Zapożyczenia i stylizacje stosowane w tekstach kart M:tG pozwalają graczom-czytelnikom na interpretacje kart w kategoriach minimalistycznych, polisemiotycznych utworów. Ich tytuł, ilustracja oraz cytat literacki tworzą z systemowymi regułami gry postmodernistyczną mozaikę interpretacyjną o ambicjach artystycznych. Wykorzystanie elementów literackich w popularnej grze wpisuje się zatem w schemat homogenizacji kultury wyższej i kultury masowej, jak również propaguje wśród graczy twórczy model interpretowania tekstów kultury.

SŁOWA KLUCZOWE: *ludologia, badanie gier, tekst kultury, kolekcjonerska gra karciana*

Być kobietą, być graczem... Funkcjonowanie wyrazu „graczka" w przestrzeni internetu

MARZENA MATYKA
Uniwersytet Rzeszowski

Abstract

To be a woman, to be a game player…
Functioning of the word 'graczka' ('female game player') on the Internet

The article discusses several modes of expressing a game player's gender applied by users of the Internet. According to the author, one of the main functions of the word 'graczka' (usually translated as 'female game player') is to fill a lexical gap. The gap exists in the language due to the fact that Polish usually lacks a short female equivalent of the word 'gracz' (masculine for 'game player'). Thus, not only does the implementation of the word 'graczka' manifest elimination of the asymmetry related to gender in Polish nouns referring to performers, but it also shows that users of the Internet are in favor of the economy principle in their variant of the Polish language.

KEYWORDS: *asymmetry in the kind and gender, economy principle in language, female game player, lexical gaps, female player*

Polski dyskurs naukowy od dłuższego czasu dotyka kwestii braku korelacji pomiędzy rodzajem gramatycznym a naturalnym nazw wykonawców czynności, zawodów i stanowisk – kwestii obecnie omawianej w kategoriach asymetrii rodzajowo-płciowej. Refleksje na ten temat wyprzedzają powstanie lingwistyki

feministycznej, która z kolei rozpatruje owe zagadnienia w kontekście seksizmu i androcentryzmu systemu językowego. Z badań zagranicznych zapożyczono termin „lexical gaps", przełożony jako „luki leksykalne". Luki te wynikają z braku symetrii pomiędzy rodzajem naturalnym a gramatycznym (Karwatowska, Szpyra-Kozłowska, 2010, s. 17–18, 228–230, 250–283; Łaziński, 2006, s. 195–200; Nowosad-Bakalarczyk, 2009, s. 18–26; Pycia, 2011, s. 59–72; por. prace wcześniejsze, m.in. Klemensiewicz, 1957; Obrazek z życia, 1933, s. 28). Do pierwszych dekad XX wieku istniała tendencja tworzenia – jeśli nie było językowych przeciwwskazań – żeńskich odpowiedników nazw stanowisk i zawodów (Klemensiewicz, 1957, s. 108–109; Nowosad-Bakalarczyk, 2009, s. 144). Dysonanse pomiędzy płcią a rodzajem gramatycznym desygnatu, które powstały po jej ustaniu, nie są jedynie skutkiem trudności derywacyjnych, lecz również wynikiem oddziaływania kontekstu pozajęzykowego i stylistycznego wypowiedzi. Wiąże się to z faktem, iż symetryczne do męskich nazwy stanowisk i zawodów prestiżowych przez licznych użytkowników polszczyzny uznawane są do dziś za mniej oficjalne (por. „kierownik" i „kierowniczka"). W wielu przypadkach z niechęcią odbiera się też żeńskie ekwiwalenty określeń zawodów i czynności przez długi czas wykonywanych głównie przez mężczyzn (np. „żołnierz"), przy równoczesnej akceptacji nazw już utrwalonych („aktorka", „posłanka"), a także odnoszących się do zawodów i czynności uznanych za mniej prestiżowe („kelnerka", „krawcowa"). Dodatkowym czynnikiem hamującym powstawanie nowych nazw żeńskich wykonawców czynności jest niejednokrotne wykorzystywanie podobnych cząstek słowotwórczych podczas kreowania nazw narzędzi i akcesoriów bądź określeń żon, co prowadzi do polisemii (ma to miejsce m.in. w przypadku nazwy „reżyserka" – 'pomieszczenie, miejsce pracy reżysera' lub 'r.ż. od reżyser' bądź „królowa" – 'żona króla' lub 'r.ż. od „król"'). Niejednokrotnie też, za sprawą morfemu *-k-*, służącego wyrażaniu form deminutywnych rzeczowników rodzaju żeńskiego, ekwiwalenty te pokrywają się z określeniami desygnatów małych bądź niedorosłych („krytyczka" – pot. 'niewielka krytyka' bądź r.ż. od „krytyk"). Dysonans pomiędzy płcią a rodzajem gramatycznym desygnatu w wielu przypadkach podtrzymuje też uznanie nazwy w rodzaju męskim za bardziej ogólną, gatunkową („człowiek", „prezydent") (Dąbrowska, 2008, s. 69–72; Klemensiewicz, 1957, s. 106–110; Łaziński, 2006, s. 252–260; Pycia, 2011, s.109–134; Rada Języka Polskiego, 2012).

Współcześnie zaobserwować można ścieranie się dwóch tendencji – konserwatywnej i emancypacyjnej, co obrazują liczne prace naukowe (m.in.: Dąbrowska, 2008, s. 76–77; Handke, 1994, s. 23–25; Łaziński, 2006, s. 195–305; Nowosad-Bakalarczyk, 2009, s. 143–154; Karwatowska, Szpyra-Kozłowska, 2010, s. 32–40, 244–250, 275–277; Rada Języka Polskiego, 2012) oraz artykuły w słownikach poprawnej polszczyzny, np.: NSPP PWN-1999, s. 1767–1768; SPP PWN-1980, s. 385–386.

Celem niniejszego artykułu jest ukazanie leksemu „graczka" w znaczeniu ‘uczestniczka gry' (bez wydzielania w obrębie tej grupy osób grających okazjonalnie i systematycznie) jako jednego ze sposobów zapełnienia luki leksykalnej. Termin „luka leksykalna" będzie tu stosowany w szerszym znaczeniu, niż czynią to reprezentanci lingwistyki feministycznej: odnosi się on do potrzeby wprowadzenia neologizmu, która nie wynika jedynie z dążności do usunięcia asymetrii rodzajowo-płciowej, lecz jest również efektem tendencji do ekonomiczności językowej.

Podstawę analizy stanowią zasoby internetu. Przykłady zostały zebrane 20 grudnia 2012 r. i stanowią 100 początkowych wyników wyszukiwarki internetowej Google, które spełniają założone kryteria (zawierają wyraz „graczka" w sensie ‘uczestniczka gry', nie zaś ‘narzędzie rolnicze, zwane też gracką' lub gwarowo: ‘gra, zabawa', nie pełnią funkcji nazwy własnej, nie stanowią hasła słownikowego ani rozważań internautów na temat zasadności stosowania leksemu „graczka")[1]. Wszystkie cytaty zostały zamieszczone w oryginalnej postaci.

1. Kodowanie informacji o płci gracza w wypowiedziach użytkowników internetu

We współczesnym języku polskim brak osobnego wyrazu (niezwiązanego słowotwórczo ze słowem „gracz"), który denotowałby grającą kobietę. Nie zawierają go m.in. następujące słowniki języka polskiego: SJP SZ-1978, ISPJP-1999, SJP ORS-2003, USJP-2003, WSJP-2008, w tym internetowe: SG-int., WSJP-int., oraz pozycje skupiające polszczyznę potoczną, najnowsze słownictwo polskie i slang młodzieżowy: SSM-2001, SPLP-2004, WSNP-2005, SPPot-2006, TSNP-2007, NSP-2010 etc.[2]. Przeglądając zasoby internetu, zauważyć można, że jego użytkownicy w wypowiedziach o graczach najczęściej wykorzystują rzeczownik

[1] Należy pamiętać, że dobór jakiejkolwiek wyszukiwarki internetowej jako narzędzia gromadzenia próby badawczej wiąże się z pewnymi ograniczeniami, gdyż programy takie porządkują materiał według własnych kryteriów. Artykuły (w tym wpisy na blogach) wraz z komentarzami oraz tematy wraz z postami na forach internetowych traktuję jako pojedyncze strony internetowe, bez względu na liczbę przykładów. Materiał pomocniczy, odgrywający tutaj rolę kontekstu, dobrany został po wpisaniu odpowiedniego hasła w wyszukiwarce internetowej Google (20-21 grudnia 2012 r. oraz 29 lipca 2013 r.).

[2] Siedem słowników języka polskiego spośród trzydziestu dwóch zbadanych notuje leksem „graczka". Nie pojawił się on natomiast w żadnym ze słowników współczesnych (opracowanych po roku 1960) ani w pozycjach skupiających polszczyznę potoczną (przeanalizowano 3), najnowsze słownictwo polskie (3) i slang młodzieżowy (4). Por. publikacje Marka Łazińskiego (2006, s. 279–280) i Zofii Kubiszyn-Mędrali (2007), na temat obecności żeńskich nazw zawodów i tytułów w słownikach języka polskiego.

rodzaju męskiego, natomiast chcąc dodatkowo zakodować płeć desygnatu, stosują rozmaite zabiegi[3], przykładowo:

Kodowanie płci w otoczeniu wyrazowym określeń „gra" i „grać"
Pisząc o uczestniczkach gier, niektórzy użytkownicy internetu zawierają informację o płci desygnatu w otoczeniu wyrazowym określeń „gra" czy też „grać" (lub ich derywatów), wprowadzając kobiece nazwy własne (imiona, nazwiska, pseudonimy itd.), prymarnie żeńskie rzeczowniki pospolite (tj. wprost zaznaczające płeć: „dziewczyna", „kobieta", „pani", „żona" etc.), a także właściwe danemu rodzajowi zaimki („ona", „ta", „która" itp.) i formy fleksyjne:

> O dziwo **Moja Mała** lubi grać w piłkę – piłka i piłka! (Anonimowy, 18 października 2012, komentarz).
> Siłą Carcassonne jest to, że starsi też chętnie usiądą (ulubiona gra **mojej mamy**). (charlie, 14 września 2011, post na forum internetowym).

Kodowanie płci w otoczeniu wyrazowym leksemu „gracz"
Zasygnalizowanie płci uczestniczki rozgrywki odbywa się również poprzez użycie w otoczeniu leksemu „gracz" jednoznacznie żeńskich antroponimów i wyrazów pospolitych oraz innych form fleksyjnych. Wyraz „gracz" w tym kontekście przyjmuje funkcję nazwy gatunkowej (zatem przynależnej obu płciom), np.:

> **Emily**_Konik jest uczciwym graczem (Vika, 25 czerwca 2012, komentarz).
> Ta wspaniała piątka graczy to historia polskiego, **kobiecego** gamingu (devix, 5 listopada 2005, artykuł).

Używanie połączeń typu „kobieta-gracz", „dziewczyna-gracz"
Kolejnym eksponentem płci jest stworzenie konstrukcji: nazwa pospolita prymarnie żeńska + jednostka „gracz". Umieszczenie rzeczownika rodzaju żeńskiego na czele wyrażenia powoduje w wielu przypadkach przyjmowanie przez orzeczenie i przydawki przymiotne żeńskich końcówek fleksyjnych. Materiał wskazuje, że nie wszyscy użytkownicy internetu stosują dywiz pomiędzy elementami składowymi analizowanego wyrażenia, np:

> Do szału mnie doprowadza, że **kobieta-gracz** kojarzy się tylko z gierkami przeglądarkowymi... (Kola, 30 maja 2011, komentarz).

[3] Szerzej na temat sposobów zaznaczania płci desygnatu pisała Marta Nowosad-Bakalarczyk (2009, s. 39–52, 62–65, 73–76).

Jasne,fajnie jest opisać idealną **dziewczynę gracza**,ale pytanie:po co? (Grzesiek, 13 sierpnia 2011, komentarz).

Zastąpienie formy „gracz" połączeniem „uczestniczka gry"

Popularny sposób sygnalizowania płci żeńskiej grających stanowi wprowadzenie wyrażenia „uczestniczka gry". Jest to szczególnie częste w przypadku tekstów oficjalnych oraz publicystycznych, choć zdarza się również podczas nieoficjalnej komunikacji między użytkownikami internetu, np.:

Jego awatar zakochał się w awatarze innej **uczestniczki gry** i to stało się powodem rozwodu (kab, sm, pp, 14 listopada 2008, artykuł).

Popularność jest oceną ustaloną przez głosy oddane na Twoją Panią przez inne uczestniczki gry (anetusiaxd, 17 kwietnia 2010, artykuł).

Zastosowanie form pokroju „kobiecy gracz", „żeński gracz", „gracz kobiecy", „gracz żeński"

Prostym rozwiązaniem podczas kodowania płci wydaje się użycie prymarnie żeńskich przydawek przymiotnych wraz z rzeczownikiem „gracz". Jednakże cała konstrukcja poddawana jest deklinacji w rodzaju męskim, co nieraz narzuca ten rodzaj również otoczeniu leksykalnemu. Wśród zasobów internetu niewiele jest stron zawierających wspomniane formy, np.:

[Kim – M.M.] Jest na drugim miejscu (po Toddzie), najlepszy **kobiecy gracz** ever! (Vogue, 16 maja 2012, post na forum internetowym).

Na dodatek MAMY PIERWSZEGO ŻEŃSKIEGO GRACZA W HISTORII LIGI (Greebo, Raleen, 4 czerwca 2012, artykuł).

Wypełnienie luki leksykalnej wyrazem „playerka" lub „gamerka"

Jednym z powszechnych zabiegów doboru żeńskiego ekwiwalentu jest derywowanie formy męskiej poprzez dodanie sufiksu typowego dla rodzaju żeńskiego (Kreja, 1964). W tym przypadku bazą jest zapożyczone z języka angielskiego słowo „player" w znaczeniu ‘uczestnik gry lub zabawy' albo „gamer" – ‘uczestnik gry'. Zapis przyswajanych wyrazów bywa nierzadko dostosowywany do polskiej wymowy, co nadaje im wydźwięku humorystycznego, np.:

Organizacja High-Quality poszukuje **playerek** (5) lub **playerki** która sklei team (veq, 1 listopada 2011, post na forum internetowym).

No bo jak ja, zapalona **gejmerka**, ilustratorka sesji rpg Rycerza, mogłabym się powstrzymać przed posiadaniem lakieru [do paznokci – M. M.] w kolorze zaklęcia maga?! (Malowana Lala, 12 września 2012, artykuł).

Wypełnienie luki leksykalnej wyrazem „graczka"
Bardzo często spotykanym zabiegiem służącym wyrażeniu płci żeńskiej jest derywowanie słowa „gracz" poprzez dodanie sufiksu -*ka*, np.:

> Po rozpadzie grupy, z którą grałem przez ostatnie kilka lat, próbuję skompletować nową. W związku z tym szukam 1 **graczki** w wieku min. 20 lat (Nikomachos, 22 kwietnia 2012, post na forum internetowym).
> Podejrzewam że liczbę **graczek** w Top 100 bierzesz licząc żeńskie nicki. Ale niestety nie pod każdym żeńskim nickiem ukrywa się **graczka** (AdamM, 23 kwietnia 2007, post na forum internetowym).

Spośród zebranych propozycji kodowania płci grających kobiet[4], poza wprowadzeniem dodatkowych informacji jako kontekstu, najczęściej wykorzystywaną formą w wypowiedziach użytkowników internetu jest wyraz „graczka". Za jego zastosowaniem przemawia kryterium poprawnościowe (jest on prawidłowy pod kątem słowotwórczym, zob. m.in.: Kreja, 1964, s. 129–131), a także fakt, iż pozwala on na ekonomiczne przekazanie informacji o płci desygnatu.

2. Wyraz „graczka" jako próba zapełnienia luki leksykalnej

Leksem „graczka" jest stosowany na polskich stronach internetowych w rozmaitych kontekstach. Przykładowo, użytkowniczki internetu (lub mężczyźni pragnący za takowe uchodzić) budują na jego bazie pseudonimy, podkreślając swą płeć oraz zamiłowania, np.: „^Graczka^", „Graczka", „Graczka która gra", „Graczka-Zaiste". Warto dodać, że nie zawsze (choć w przeważającej liczbie przypadków) zastosowanie omawianego wyrazu w funkcji antroponimu wiąże się z podejmowaniem tematyki z kręgu gier i zabaw.

Najczęściej jednak na polskojęzycznych stronach internetowych badany wyraz występuje jako rzeczownik pospolity, który denotuje osobę płci żeńskiej biorącą udział w grze (systematycznie lub okazjonalnie). Przykłady jego użycia pojawiają się w tytułach i treści artykułów (w tym wpisów blogowych), podpisach pod materiałem ikonograficznym i filmowym, tematach

[4] Wśród materiału badawczego znalazł się również przykład przejęcia formy męskiej („gracz"), lecz bez jej paradygmatu fleksyjnego, przy równoczesnym nadaniu orzeczeniu żeńskiej końcówki fleksyjnej: „**Gracz powiedziała** tak: *Byłam dzisiaj w Sunnyvale i miałam okazję pograć w Final Fantasy XIII na Xboxa 360*" (Damian Jaroszewski, 31 stycznia 2010, artykuł, kursywa jak w oryginale). Przykład ten może być uznany za zastosowanie chwytu służącego wyrażaniu płci, który wykorzystuje się zazwyczaj w przypadku rzeczowników tytularnych i nazw zawodów prestiżowych (typu: „dyrektor powiedziała", „psycholog napisała"). Nie sposób wszakże jednoznacznie orzec, iż konstrukcja ta nie powstała w wyniku błędu literowego.

i postach na forach internetowych, komentarzach (nie występują w bardziej oficjalnych tekstach). Nie jest natomiast regułą, że raz zastosowany przez nadawcę rzeczownik „graczka" będzie powtarzany w komunikatach zwrotnych (tj. w ramach odpowiedzi na dany temat, post na forum internetowym, artykuł bądź komentarz), co może świadczyć o pewnym dystansie do tej formy wśród użytkowników polszczyzny.

Nacechowanie badanego leksemu jest neutralne, jednak zmienia się w niektórych kontekstach, np. na skutek przyporządkowania go materiałowi ikonograficznemu lub filmowemu o treści humorystycznej bądź też o zabarwieniu erotycznym czy wręcz seksistowskim. Na uwagę zasługuje fakt, iż forma „graczka" jest stosowana, gdy:

1. Informacja o płci desygnatu jest istotna dla pełnego odbioru komunikatu i nie została przekazana za pomocą innych środków językowych, np.: „Serek – nie ma co robić afery bo cię to nie obchodzi? Może pomyśl o **graczkach**" (Tzimisce, 9 lipca 2012, komentarz).
2. Eksponowanie płci nie ma dużego znaczenia, np.: „Poszukujemy gracza / **graczki** do regularnych sesji" (Khorvaire, 2 września 2007, post na forum internetowym).
3. Informacja o płci została już dookreślona w kontekście wypowiedzi, np.: „Większość gier komputerowych skierowana jest do męskiego odbiorcy i zapewne ze względu na to zaledwie co dziesiąta **Polka** to **graczka**" (wod, 20 stycznia 2012, artykuł).

Analizowane słowo występuje ponadto w zasobach internetu jako przedmiot rozważań na temat języka polskiego:

1. Użytkownicy starają się zapełnić lukę leksykalną, np.: „**Graczka**, **graczyni** (żeński rodzaj od «gracz») musi mieć osobę oświadczającą się na liście VIP" (Prenton, 17 listopada 2012, post na forum internetowym).
2. Internauci dyskutują o zasadności podejmowania starań tego typu, np.: „Dla mnie słowa ministra, **graczka** nie są wcale takie straszne i spokojnie przechodzę z nimi do porządku dziennego" (dealen, wrzesień 2012, post na forum internetowym), „**Graczka** brzmi mniej więcej tak samo seksi jak ministra. W pewnych sytuacjach jestem zdecydowanym zwolennikiem form męskich i nie wynika to z dyskryminacji, tylko z brzmienia. **Graczka** brzmi źle" (Tadek, wrzesień 2012, post na forum internetowym).

Pewną dodatkową informację o stosunku nadawcy do zastosowanego wyrazu wprowadza użycie cudzysłowu – za jego pomocą nadawca koduje swój dystans do użytego słowa (niemniej zabieg ten jest niezwykle rzadki – wystąpił na 5 stronach internetowych na 100 badanych), np.: „Rozumiem podejście «graczek» i solidaryzuję się z nimi, ale na ogół kobiety w grach wyglądają... no właśnie" (Sergi, 5 lipca 2012, komentarz).

3. Leksem „graczka" w wybranych wariantach języka – rekonesans

Analizowany wyraz nie znajduje się w powszechnym użyciu, choć występuje w niektórych słownikach internetowych, m.in.: SJP-int. (opatrzony kwantyfikatorem „rzadki"), W-int. (jedynie wymieniony wśród derywatów słowa „gracz"). Notowano go również w starszych słownikach, np.: SJP L-1808, SJPO-1861, SJP KKN-1898, SJP D-1960 (kwantyfikator – „rzadki"), w znaczeniach 'forma żeńska od rzeczownika «gracz»', 'uczestniczka gier karcianych', 'miłośniczka gier karcianych', co można uznać za przejaw wspomnianej już tendencji do ustalania żeńskich wariantów nazw wykonawców czynności, zawodów i stanowisk, która utrzymywała się do pierwszych dekad XX w.[5] (Klemensiewicz, 1957, s. 108–109; Nowosad-Bakalarczyk, 2009, s. 144).

Badany materiał pokazuje, że najczęściej leksemem tym posługują się uczestnicy gier. Jego względna popularność nie może być tłumaczona jedynie próbami niwelowania asymetrii rodzajowo-płciowej. Nie bez znaczenia jest tu bowiem również tendencja do ekonomizacji języka, zwłaszcza jego odmiany stosowanej w internecie. Za pomocą leksemu „graczka" nadawca może kodować płeć desygnatu (a nierzadko jest to informacja ważna, szczególnie że odsetek kobiecych uczestników pewnych gatunków gier jest zdecydowanie niższy) bez konieczności wprowadzania w tym celu kontekstu (dodawania żeńskich antroponimów, zaimków bądź leksyki prymarnie żeńskiej).

Jesienią i zimą 2012 r. oraz w dniach 22–24 marca 2013 r. (podczas Festiwalu Fantastyki Pyrkon w Poznaniu) przeprowadziłam wstępny rekonesans, pytając 100 respondentów (kryterium doboru: język polski jako ojczysty) o znajomość słowa „graczka" i ich stosunek do jego brzmienia. Podzieleni oni zostali na grupy A i B[6]. Grupa A była próbą mieszaną (jej reprezentantów nie łączy żadne istotne kryterium poza językowym), grupa B zaś skupiała ludzi biorących udział w klasycznych grach fabularnych. Za takim kryterium doboru przemawiał fakt,

[5] Wyraz „graczka" został prawdopodobnie wyparty z polszczyzny w pierwszej połowie XX w. wraz z ówczesnym spadkiem popularności gier jako formy spędzania wolnego czasu (na skutek ekspansji innych rozrywek).

[6] Biorąc pod uwagę niewielką liczbę respondentów, brak dostępu do odpowiednich baz danych, a także to, iż badanie miało charakter wstępnego rozeznania w problemie, zrezygnowałam z losowości doboru. W przypadku grupy A spośród 250 wytypowanych osób, które były mi mniej bądź bardziej znane, wylosowałam 50 (lista rezerwowa liczyła dalsze 50), a następnie zaproponowałam udział w badaniu, przeprowadzanym jesienią i zimą 2012 r. Jeśli chodzi o próbę B, wybór konwentu na miejsce nie był przypadkowy. Łatwo wówczas nawiązać kontakt z doświadczonymi i aktywnymi członkami społeczności uczestników klasycznych gier fabularnych, którzy nie tylko angażują się w rozgrywkę, lecz interesują się funkcjonowaniem fandomu. Festiwal Fantastyki Pyrkon uważany jest za jedno z największych przedsięwzięć tego typu. Spośród kilkunastu tysięcy uczestników w dniach 22–24 marca 2013 r. losowo wybierałam przypadkowe jednostki. Pierwsze 50 osób, które określiły się jako uczestnicy klasycznych gier fabularnych, zostało poddanych badaniu jako grupa B. Naturalnie, dalsze badania muszą zostać podjęte na próbach liczniejszych i dobranych za pomocą innych metod.

iż leksem „gracz" stanowił jeden z podstawowych terminów w przypadku tej formy aktywności (w znaczeniu 'konkretna rola podczas rozgrywki'). Reakcje respondentów na wyraz „graczka" prezentują tabele:

Tabela 1. Znajomość słowa „graczka" w obrębie grupy A i stosunek respondentów do jego brzmienia

	brzmi jednoznacznie naturalne	brzmi jednoznacznie sztuczne lub dziwne	brzmi niejednoznacznie sztuczne lub dziwne	Razem
jest znany	4	6	18	**28**
znajduje się w użyciu czynnym	4	0	0	**4**
nie jest znany	6	28	34	**68**
Razem	**14**	**34**	**52**	**100**

Tabela 2. Znajomość słowa „graczka" w obrębie grupy B i stosunek respondentów do jego brzmienia

	brzmi jednoznacznie naturalne	brzmi jednoznacznie sztuczne lub dziwne	brzmi niejednoznacznie sztuczne lub dziwne	Razem
jest znany	10	32	6	**48**
znajduje się w użyciu czynnym	20	2	0	**24**
nie jest znany	8	16	4	**28**
Razem	**38**	**48**	**14**	**100**

Przeprowadzony na potrzeby niniejszej pracy wstępny rekonesans wykazuje widoczne różnice pomiędzy badanymi grupami. Analizowany leksem jest zdecydowanie popularniejszy wśród uczestników klasycznych gier fabularnych, którzy wzięli udział w Festiwalu Fantastyki Pyrkon (nie zna go zaledwie 28% osób z grupy B). Wynika to z faktu występowania w obrębie terminologii jednostki „gracz". Skoro zaś uczestniczki tej formy aktywności są grupą stosunkowo liczną i nierzadko czynnie wpisują się w działalność fandomu, wielu respondentów napotkało na próby zapełniania luki leksykalnej wyrazem „graczka". Oczywiście, nie każdy włącza go do swojego słownika czynnego, a wielu wręcz uważa za sztuczny lub dziwny twór językowy (48%), niemniej znaczny odsetek ocenia go pozytywnie (38%).

Natomiast w przypadku badanych z grupy A zdecydowana większość nie miała dotychczas kontaktu z analizowanym tu leksemem (68%) i – mimo iż powstał on zgodnie z zasadami słowotwórstwa – nie uznaje go za twór jednoznacznie naturalny. Jednakże około połowa badanych twierdzi, że można przyzwyczaić się do jego brzmienia.

Biorąc pod uwagę powyższe rozważania oraz liczne przykłady użyć tego wyrazu na polskich stronach internetowych, w świetle tendencji do ekonomizacji językowej oraz dyskursu naukowego i potocznego na temat asymetrii rodzajowo-płciowej, w tym mody na zapełnianie tego typu luk leksykalnych, a także zważając na popularność, jaką cieszą się wśród kobiet rozmaite gry, można założyć, że prezentowany tu leksem – do tej pory będący zaledwie propozycją żeńskiego zamiennika dla wyrazu „gracz" – zostanie włączony w obręb polszczyzny potocznej. Jest to tym bardziej prawdopodobne, że odmiana ta niejednokrotnie korzystała ze słownictwa socjolektalnego (Buttler, 1978).

Zagadnienie funkcjonowania wyrazu „graczka" wymaga dalszych rozważań. Warto skupić się na jego recepcji wśród użytkowników języka polskiego (szerokie badania mogą bowiem nie potwierdzić wyniku zamieszczonego tu wstępnego rozeznania) oraz dookreślić przyporządkowany mu zakres znaczeniowy (szczegółowe analizy powinny wykazać, czy w obręb „graczek" włącza się jedynie kobiety systematycznie biorące udział w grach, czy też jest to pojęcie szersze). Podobnie zasadne wydaje się podjęcie badań nad innymi propozycjami nazwy dla pojęcia „uczestniczka gry".

CYTOWANY MATERIAŁ BADAWCZY

^Graczka^ (9 listopada 2007). <http://www.gry-online.pl/forum_user_info.asp?ID=504693>.

AdamM (23 kwietnia 2007). <http://www.harem-world.info/viewtopic.php?t=489>.

anetusiaxd (17 kwietnia 2010). <http://imperiumstyluu.blogspot.com/2010/04/top-to.html>.

Anonimowy (18 października 2012). <http://dwojedzieciija.blogspot.com/2012/10/pikarze-mi-rosna.html>.

charlie (14 września 2011). <http://www.gry-planszowe.pl/forum/viewtopic.php?f=43&t=21185>.

Damian Jaroszewski (31 stycznia 2010). <http://gry.gadzetomania.pl/2010/01/31/final-fantasy-xiii-duzo-gorsze-na-x360>.

dealen (wrzesień 2012). <https://cdp.pl/forum/forums/dyskusje-na-temat-serwisu/topics/dwie-sugestie?page=1>.

devix (5 listopada 2005). <http://www.esports.pl/news/teamskybgirls---czwarte-urodziny/11072/strona/1/kom/2#>.

Graczka (20 marca 2011). <http://www.fotka.pl/profil/Graczka>.

Graczka która gra (19 czerwca 2012). <http://www.howrse.pl/joueur/fiche/?id=2104872>.

Graczka-Zaiste (15 września 2012). <http://zapytaj.onet.pl/Profile/user_1849999.html>.

Greebo, Raleen (4 czerwca 2012). <http://portal.strategie.net.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=1180:dba-grenadier&catid=50:konwenty-i-imprezy&Itemid=135>.

Grzesiek (13 sierpnia 2011). <http://www.ps3site.pl/ps3site-ranker-cechy-grajacej-damy-idealnej/81879>.

kab, sm, pp. (14 listopada 2008). <http://wiadomosci.wp.pl/kat,1356,title,Rozwiodla-sie-z-mezembo-ja-wirtualnie-zdradzil,wid,10570442,wiadomosc.html?ticaid=111081>.

Khorvaire (2 września 2007). <http://valkiria.net/index.php?p=showtopic&toid=1466&fid=21&area=61>.

Kola (30 maja 2011). <http://kobieta.interia.pl/uczucia/news-kobiety-tez-graja,nId,414178>.

Malowana Lala (12 września 2012). <http://malowanalala88.blogspot.com/2012/09/zaklecie-maga-max-factor-fantasy-fire.html>.

Nikomachos (22 kwietnia 2012). <http://forum.polter.pl/poszukiwana-graczka-do-zew-cthulhu-vt66456.html>.

Prenton (17 listopada 2012). <http://forum.altaron.pl/showthread.php?t=4660>.

Sergi (5 lipca 2012). <http://www.cdaction.pl/news-27513/aliens-colonial-marines---gracze-piszapetycje-chcemy-kobiet-.html>.

Tadek (wrzesień 2012). <https://cdp.pl/forum/forums/dyskusje-na-temat-serwisu/topics/dwie-sugestie?page=1>.

Tzimisce (9 lipca 2012). <http://www.cdaction.pl/news-27513/aliens-colonial-marines---graczepisza-petycje-chcemy-kobiet-.html>.

veq (1 listopada 2011). <http://dziewuchy-gaming.pl/forum/viewtopic.php?t=934>.

Vika (25 czerwca 2012). <http://stop-oszustom-na-howrse.blogspot.com/2012/06/emilykonik.html>.

Vogue. (16 maja 2012). <http://www.survivors.fora.pl/survivor-24-one-world,74/survivor-one-world-podsumujmy,760.html>.

wod (20 stycznia 2012). <http://kobieta.gazeta.pl/kobieta/1,107881,10662988,Kobiety_graczki.html>.

Data dostępu do powyższych wypowiedzi: 20–21 grudnia 2012.

LITERATURA

Buttler, D. (1978). Wyrazy pochodzenia środowiskowego w nowym słownictwie polszczyzny ogólnej. *Poradnik Językowy, 362*(9), 397–404.

Dąbrowska, M. (2008). Rodzaj gramatyczny a seksizm. *Studia Linguistica Universitatis Iagellonicae Cracoviensis, 125*, 67–78.

Handke, K. (1994). Język a determinanty płci. W: J. Anusiewicz, K. Handke (red.), *Płeć w języku i kulturze* (s. 15–29). Wrocław: Wiedza o Kulturze.

Karwatowska, M., Szpyra-Kozłowska, J. (2010). *Lingwistyka płci. Ona i on w języku polskim*. Lublin: Wydawnictwo UMCS.

Klemensiewicz, Z. (1957). Tytuły i nazwy zawodowe kobiet w świetle teorii i praktyki. *Język Polski, 37*(2), 101–119.

Kreja, B. (1964). Słowotwórstwo nazw żeńskich we współczesnym języku polskim. *Język Polski, 44*(3), 129–140.

Kubiszyn-Mędrala, Z. (2007). Żeńskie nazwy tytułów i zawodów w słownikach współczesnego języka polskiego. *LingVaria, 2*(1), 31–40.

Łaziński, M. (2006). O paniach i panach. Polskie rzeczowniki tytularne i ich asymetria rodzajowo-płciowa. Warszawa: PWN.

Nowosad-Bakalarczyk, M. (2009). *Płeć a rodzaj gramatyczny we współczesnej polszczyźnie*. Lublin: Wydawnictwo UMCS.

Obrazek z życia T.M.J.P. (Jednanie członków a forma nazwisk żeńskich) (1933). *Język Polski, 18*(1), 27–29.

Pycia, P. (2011). *Płeć a język. Na materiale współczesnego języka polskiego i chorwackiego*. Katowice: Wydawnictwo UŚ, Wydawnictwo Gnome.

Rada Języka Polskiego (2012). *Stanowisko Rady Języka Polskiego w sprawie żeńskich form nazw zawodów i tytułów*. Online: <http://www.rjp.pan.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=1359:stanowisko-rady-jzyka-polskiego-w-sprawie-eskich-form-nazw-zawodow-i-tytuow>. Data dostępu: 29 lipca 2013.

WYKAZ BADANYCH SŁOWNIKÓW

ISJP-1999: Sobol, E. (red.). (1999). *Ilustrowany słownik języka polskiego*. Warszawa: PWN.

ISJP PWN-2000: Bańko, M. (red.). (2000). *Inny słownik języka polskiego PWN*. T. 1: A-Ó. Warszawa: PWN.

ISPJP-1999: Kurzowa, Z. (1999). *Ilustrowany słownik podstawowy języka polskiego wraz z indeksem pojęciowym wyrazów i ich znaczeń*, Kraków: Universitas.

MSJP SAŁ-1968: Skorupka, S., Anderska, H., Łempicka, Z. (red.). (1968). *Mały słownik języka polskiego*. Wyd. 3. Warszawa: PWN.

MSJP S-1995: Sobol, E. (red.). (1995). *Mały słownik języka polskiego PWN*. Wyd. 12 popr. Warszawa: PWN.

NSP I-1998: Smółkowa, T. (red.). (1998). *Nowe słownictwo polskie. Materiały z prasy lat 1985–1992*. Cz. 1: A-O. Kraków: IJP PAN.

NSP II-2004: Smółkowa, T. (red.). (2004). *Nowe słownictwo polskie. Materiały z prasy lat 1993–2000*. Cz. 1: A-H. Kraków: Lexis.

NSP III-2010: Smółkowa, T. (red.). (2010). *Nowe słownictwo polskie. Materiały z prasy lat 2001–2005*. Cz. 2: E-J. Kraków: Lexis.

PSJP-1996: Sobol, E. (1996). *Podręczny słownik języka polskiego*. Warszawa: PWN.

SG-int.: Online: <http://slowniki.gazeta.pl/pl>. Data dostępu: 21 grudnia 2012.

SIJP-1916: Arct, M. (1916). *Słownik ilustrowany języka polskiego*. T. 1. Warszawa: Wydawnictwo M. Arcta.

SJP-int.: Online: <http://www.sjp.pl/graczka>. Data dostępu: 29 grudnia 2012.

SJP D-1960: Doroszewski, W. (red.). (1960). *Słownik języka polskiego*. T. 2: D-G. Warszawa: Wiedza Powszechna.

SJP KKN-1898: Karłowicz, J., Kryński, A., Niedźwiedzki, W. (red.). (1898). *Słownik języka polskiego*. Z. 1. Warszawa: nakł. prenumeratorów, Drukarnia E. Lubowskiego i s-ki. Online: <http://ebuw.uw.edu.pl/dlibra/doccontent?id=234&from=FBC>. Data dostępu: 29 grudnia 2012.

SJP L-1808: Linde, S. B. (1808). *Słownik języka polskiego*. T. 1, cz. 2: G-L. Warszawa: nakł. autora. Online: <http://kpbc.umk.pl/dlibra/doccontent?id=12852&from=FBC>. Data dostępu: 29 grudnia 2012.

SJP ORS-2003: Olinkiewicz, E., Radzymińska, K. Styś, H. (2003). *Słownik języka polskiego*. Wrocław: Europa.

SJP Sz-1978: Szymczak, M. (red.). (1978). *Słownik języka polskiego*. T. 1: A-K. Warszawa: PWN.

SJPO-1861: Zdanowicz A. i in. (1861). *Słownik języka polskiego obejmujący: oprócz zbioru właściwie polskich, znaczną liczbę wyrazów z obcych języków językowi polskiemu przyswojonych; nomenklatury tak dawne, jak też nowo w użycie wprowadzone różnych nauk, umiejętności, sztuk i rzemiosł; nazwania monet, miar i wag główniejszych krajów i prowincji; mitologię plemion słowiańskich i innych ważniejszych, tudzież oddzielną tablicę słów polskich nieforemnych z ich odmianą*. Cz. 1: A-O. Wilno: M. Orgelbrand. Online: <http://pbc.gda.pl/dlibra/doccontent?id=18248&from=FBC>. Data dostępu: 29 grudnia 2012.

SJPPL-1866: Rykaczewski, E. (1866). *Słownik języka polskiego podług Lindego i innych nowszych źródeł*. T. 1. Berlin-Poznań: B. Behr.

SPLP-2004: Lubaś, W. (red.). (2004). *Słownik polskich leksemów potocznych*. T. 3: G-J. Kraków: Lexis.

SPP AS-1998: Anusiewicz, J. Skawiński, J. (1998). *Słownik polszczyzny potocznej*. Wyd. 2. Warszawa--Wrocław: PWN.

SPP Cz-2006: Czeszewski, M. (2006). *Słownik polszczyzny potocznej*. Warszawa: PWN.

SSM-2001: Czeszewski, M. (2001). *Słownik slangu młodzieżowego*. Piła: Ekolog.

SWJP-1996: Dunaj, B. (red.). (1996). *Słownik współczesnego języka polskiego*. Warszawa: Wilga.

SWJP-2000: Dunaj, B. (red.). (2000). *Słownik współczesnego języka polskiego*. T. 2: F-M. Kraków: SMS.

TSNP-2007: Chaciński, B. (2007). *Totalny słownik najmłodszej polszczyzny*. Kraków: Znak.

USJP-2003: Dubisz, S. (red.). (2003). *Uniwersalny słownik języka polskiego*. T. 1: A-G. Warszawa: PWN.

W-int.: Online: <http://pl.wiktionary.org/wiki/gracz>. Data dostępu: 29 grudnia 2012.

WSJP-2008: Polański, E. (red.). (2008). *Wielki słownik języka polskiego*. Kraków: Krakowskie Wydawnictwo Naukowe.

WSJP-int.: Online: <www.wsjp.pl>. Data dostępu: 21 grudnia 2012.

WyczSNP-2005: Chaciński, B. (2005). *Wyczesany słownik najmłodszej polszczyzny*. Kraków: Znak.

WypSNP-2003: Chaciński, B. (2003). *Wypasiony słownik najmłodszej polszczyzny*. Kraków: Znak.

mgr Marzena Matyka, polonistka, doktorantka na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Rzeszowskiego,
marzena.matyka@interia.pl

Być kobietą, być graczem…
Funkcjonowanie wyrazu „graczka" w przestrzeni internetu

Abstrakt

Niniejszy artykuł dotyczy sposobów kodowania informacji o płci gracza w wypowiedziach użytkowników internetu. Zdaniem autorki jedną z głównych funkcji wykorzystywania wyrazu „graczka" jest zapełnienie luki leksykalnej, która wynika z braku krótkiego żeńskiego odpowiednika leksemu „gracz" w języku polskim. Takie rozwiązanie jest nie tylko przejawem niwelowania asymetrii rodzajowo-płciowej w przypadku nazw wykonawców czynności, lecz ukazuje również dążność użytkowników internetu do ekonomii językowej w stosowanym przez nich wariancie polszczyzny.

SŁOWA KLUCZOWE: *asymetria rodzajowo-płciowa, ekonomiczność językowa, „graczka", luki leksykalne, żeński gracz*

Badanie tradycyjnych sportów i gier jako perspektywiczny obszar badawczy

BARTOSZ PRABUCKI
Akademia Wychowania Fizycznego im. Eugeniusza Piaseckiego, Poznań

Abstract

Research on traditional sports and games as a prospective academic field of study

The social sciences have neglected sports and games for a long time. They have been considered inappropriate to study. This situation, however, is beginning to change.

Many researchers have discovered the academic and practical values of sports and games as important elements of culture. In the 20th and 21st centuries a movement developed that deals with research into the socio-cultural dimension of games.

The aim of this paper is to show the growing popularity of research into sports and games. In the contemporary world, where globalization is confronted with a renewed turn towards cultural identity, sports and games become important cultural elements, factors of intercultural integration and significant subjects of research.

KEYWORDS: *traditional sports and games, game studies, cultural values of sports and games, academic significance of games*

1. Wprowadzenie

Celem tej pracy jest ukazanie rozwijającej się tematyki badań naukowych nad sportami i grami tradycyjnymi oraz zarysowanie perspektyw zajmowania się tą problematyką przez nauki społeczne w przyszłości. Dla tego rodzaju nauk sporty i gry typu tradycyjnego wydają się bowiem atrakcyjne poznawczo i użyteczne aplikacyjnie. Pozwalają na lepsze zrozumienie różnych zjawisk kultury, których są często nieodłączną częścią. Istotne są także liczne możliwości praktycznego ich wykorzystania w różnych celach.

W pierwszej części artykułu zarysowano stan zainteresowania omawianą problematyką w naukach społecznych dawniej i dziś oraz wskazano znaczenie poznawcze i aplikacyjne tradycyjnych sportów i gier dla świata nauki. Następnie opisano w koniecznym skrócie światowy ruch badania omawianych zjawisk. Ukazane zostały wybrane przykłady grup etnicznych i narodów z różnych kontynentów, które coraz bardziej doceniają naukowe znaczenie rodzimych sportów i gier oraz włączają się do różnych inicjatyw związanych z ich promocją, badaniem i praktycznym wykorzystaniem. Ma to na celu wskazanie rosnącego zainteresowania omawianą w pracy problematyką na całym świecie. W kolejnych częściach przedstawiono autorską opinię o tym, dlaczego i jak badać sporty i gry tradycyjne. W ostatnim fragmencie podsumowano dotychczasowe treści, kładąc nacisk na znaczenie badań nad omawianą tematyką w dzisiejszym świecie, w którym proces globalizacji „zderza się” z wciąż silnym zjawiskiem – ekspresjami różnego rodzaju tożsamości zbiorowych.

2. Naukowe badanie sportów i gier tradycyjnych

Naukowe badanie tradycyjnych sportów i gier stanowiących istotny element kultury wielu społeczności, grup etnicznych czy narodów wydaje się wartościowe poznawczo i użyteczne aplikacyjnie. Sport, gry, a także zabawy to bowiem dziedziny życia ludzkiego, w których jak w zwierciadle (czasem krzywym) odbijają się różne zjawiska społeczne i kulturowe. Dzięki badaniu tych dziedzin można uchwycić takie mechanizmy kultury, które nie są widoczne na pierwszy rzut oka. Sporty, gry czy zabawy mogą pomóc badaczowi społecznemu rozwiązywać nurtujące go zagadki naukowe. Stanowią niezwykle ciekawy element współczesnej kultury. Pomagają zrozumieć dzisiejszy świat.

Pomimo swojej wartości sport był przez długi czas ignorowany przez nauki społeczne. Jak zauważył w latach 90. XX wieku amerykański antropolog sportu Jeremy MacClancy (1996), „do niedawna większość socjologów, historyków i wielu antropologów zaniedbywało sport jako potencjalnie owocny obiekt

badań" (s. 1). Zdaniem tego badacza przyczyną owego zaniedbania było przeświadczenie, że chodzi o domeny niepodlegające dynamicznym zmianom społecznym i nienadające się do ujmowania w kategoriach naukowych. Według MacClancy'ego sport miał być interesujący do praktycznego uprawiania, ale nie do naukowego badania.

Ta sytuacja zaczęła się jednak zmieniać już w poprzednim stuleciu. Przełomem w naukowym i społecznym postrzeganiu szeroko rozumianego fenomenu zabawy było dzieło *Homo ludens* holenderskiego autora Johana Huizingi (1955), który zauważył, że ludzka kultura i cywilizacja rozwijały się w zabawie i że jej cechy formalne można odnaleźć w wielu innych elementach kultury.

Wielu badaczy, zwłaszcza w drugiej połowie XX wieku, dostrzegło w sporcie, grach i zabawach niezwykłą wartość poznawczą pomagającą zrozumieć złożony świat kultury. Z czasem zauważyli oni także użyteczność aplikacyjną różnego rodzaju gier, służących np. jako skuteczne narzędzia edukacji. Zauważyli, że sporty, gry i zabawy stanowią do dziś istotny element kultury danych społeczności, grup etnicznych czy całych narodów, ich dziedzictwa i tożsamości kulturowej. Dlatego liczni autorzy, reprezentujący różne dziedziny nauki, zaczęli poważnie traktować gry, zabawy i sport jako potencjalnie owocne dziedziny badań.

Dla przykładu: Alice Taylor Cheska wskazała szereg perspektyw, w ramach których można badać sport, gry i zabawy pod kątem antropologicznym. Zwróciła uwagę na to, że w dzisiejszym świecie potrzebne są interdyscyplinarne, międzykulturowe badania fenomenu gier i zabaw. Pomogą one bowiem wyjaśnić wiele zjawisk towarzyszących życiu współczesnego człowieka jako istoty biokulturowej (Cheska, 1997). Brian Sutton-Smith zwrócił z kolei uwagę na kulturowe antecedensy gier i zabaw. Wiele z nich wywodzi się z kulturowych zwyczajów i służy jako ich istotne elementy. W złożonych kulturowo i społecznie grupach etnicznych, społecznościach czy narodach odnajdujemy wiele rodzajów zabaw i gier, które są często odbiciem porządku społeczno-kulturowego. Mogą one służyć jako element tożsamości, który grupy etniczne dostosowują do lokalnych warunków, włączając je w swoje projekty tożsamościowe (Sutton-Smith, 1981). Wielu innych badaczy dostrzegło potrzebę systematycznego badania sportów, zabaw i gier pomagających im wyjaśniać świat. Jak twierdzi Kendall Blanchard (1995): „Antropolodzy traktują sport poważnie, analizując go systematycznie i odkrywając jego znaczenie jako części stylu życia ludzi, z którymi pracują" (s. 2).

Badania nad sportami, grami i zabawami – nie tylko tradycyjnymi – wydają się wartościowe poznawczo z uwagi na społeczno-kulturowy kontekst, w którym funkcjonuje ponowoczesny świat. Z jednej strony mamy do czynienia z globalizacją i związanymi z nią najszybszymi w historii ludzkości zmianami

społecznymi oraz technologicznymi, ekonomicznymi czy kulturowymi. Coraz lepiej rozwinięty transport, nowoczesne formy komunikacji internetowej etc. sprawiły, że świat się „skurczył" i być może faktycznie stał się „globalną wioską"[1]. Z drugiej jednak strony globalizacja ma też swoją ciemniejszą stronę. Zmiany społeczne i technologiczne są tak szybkie, że mogą powodować wykorzenienie człowieka, niepewność zmiennej tożsamości, zachwianie wartości. W takim płynnym świecie łatwo o zagubienie. Dlatego wiele społeczności, grup etnicznych bądź całych narodów zwraca się ponownie w stronę swojej tożsamości kolektywnej i ponownego docenienia dziedzictwa kulturowego. Etniczność staje się wartością – tożsamość zbiorowa pozwala bowiem na zakotwiczenie w fizycznej przestrzeni i odnalezienie punktów zaczepienia we współczesnym świecie.

W tym kontekście tradycyjne sporty, gry i zabawy stają się elementem tożsamości danych grup. Poprzez ich uprawianie, podtrzymywanie i promowanie społeczności lokalne, grupy etniczne czy narody na całym świecie wyrażają siebie, swoją tożsamość zbiorową.

W związku z powyższym sporty, gry i zabawy jako elementy kultury i tożsamości wielu grup ludzkich na całym świecie doczekały się także większego zainteresowania ze strony środowiska naukowego. W drugiej połowie XX i na początku XXI wieku rozwinął się światowy ruch badania tradycyjnych sportów i gier.

3. Światowy ruch badania sportów i gier tradycyjnych – wybrane przykłady

W wielu miejscach naszego globu w ubiegłym wieku i na początku obecnego zaczęły powstawać wartościowe prace traktujące o sporcie i grach jako istotnych elementach współczesnej kultury, edukacji, świata społecznego. Na szczególną uwagę zasługuje tu *Encyklopedia Sportów Świata* – monumentalne dzieło, zawierające opis ponad trzech tysięcy sportów, gier i zabaw z całego świata – autorstwa Wojciecha Lipońskiego. Autor zawarł tam nie tylko opis gier, lecz także ich genezę, historię oraz, co bardzo ważne, kontekst społeczno-kulturowy, w którym funkcjonują, będąc często ważnym elementem kultury i tożsamości lokalnej, regionalnej, narodowej. Praca ta to największa encyklopedia sportów i gier w historii świata (Lipoński, 2001).

Przyglądając się rozwojowi badań nad sportami i grami na świecie, należy zwrócić uwagę na Stany Zjednoczone. To tutaj powstały prace stanowiące niezwykle istotny wkład w rozwój społeczno-kulturowych badań nad omawianą

[1] Określenie użyte przez Marshalla MacLuhana w książce *Galaktyka Gutenberga* (1964).

problematyką. Wspomniany już Kendall Blanchard (1995) napisał książkę *The anthropology of sport*, stanowiącą przewodnik po młodej, rozwijającej się subdyscyplinie zajmującej się badaniem kulturowych elementów sportu – antropologii sportu. Jeremy MacClancy (1996) jest z kolei redaktorem pozycji *Sport, Identity, and Ethnicity*, w której opisane zostały bardzo ciekawe związki sportu z tożsamością zbiorową bądź etnicznością. Inni amerykańscy badacze, którzy wnieśli istotny wkład w rozwój społeczno-kulturowych badań nad sportem, grą i zabawą, to m.in. wspomniani już Alice Taylor-Cheska i Brian Sutton-Smith lub chociażby Stewart Culin (1895), który już w XIX wieku zaproponował ujmowanie sportu i gier w kategoriach naukowych, pisząc książkę na temat gier w Korei. To tylko wybrani autorzy z USA zajmujący się problematyką sportu, gier i zabaw w omawianym kontekście. W Stanach Zjednoczonych istnieje także Stowarzyszenie Badania Zabawy (*The Association for the Study of Play*).

W Ameryce Południowej odnaleźć można wiele przykładów lokalnych sportów i gier zamieszkujących ten kontynent narodów i grup etnicznych. Roland Renson i Veerle Van Mele (1992) napisali na ten temat książkę zatytułowaną *Traditional Games in South America*. Ciekawym przykładem pluralistycznego narodu pielęgnującego swoje rodzime tradycje w zakresie sportów i gier są Brazylijczycy. Tu w 1997 roku odbyły się pierwsze Igrzyska Ludów Rdzennych (*Jogos dos Povos Indigenas*). Uzyskały one wsparcie Ministerstwa Sportu i lokalnych władz i od tej pory regularnie odbywają się w Brazylii. Bardzo ważną funkcją tego typu zawodów jest promocja sportów i gier rodzimych[2].

Wiele krajów azjatyckich również dba o swoje dziedzictwo kulturowe zawarte w sportach i grach tradycyjnych, a także tych, które zostały zaimportowane i zaadaptowane do lokalnych warunków, stając się elementem tożsamości narodowej bądź regionalnej danych grup. Ciekawy przykład przystosowania angielskiego krykieta do miejscowej sytuacji w Indiach opisuje Arjun Appadurai (2005). Pośród innych azjatyckich krajów dbających o rodzime sporty i gry oraz ich badanie można wymienić Japonię (z coraz większą popularnością takich gier tradycyjnych jak *gateball*) czy Koreę Południową (w 2008 roku w koreańskim Busan zorganizowane zostały 4. Światowe Igrzyska Sportu dla Wszystkich). Ciekawego przykładu dostarcza także Taiwan. W tym kraju odbywają się regularnie festiwale rodzimych sportów tradycyjnych, łączone często z tańcem i muzyką. Popularnym tajwańskim sportem ludowym jest np. *lion dancing*, polegający na wykonywaniu ewolucji przez tancerzy mających na sobie strój przypominający lwa lub smoka. Tajwan jest także zapraszany do udziału w chińskich igrzyskach sportów ludowych. Istnieją tu również szkoły

---

[2] <http://www.funai.gov.br/indios/jogos/novas_modalidades.htm>, data dostępu: 28 grudnia 2012.

podstawowe, w których nauczyciele zachęcają dzieci i młodzież do aktywnego uczestnictwa w ludowych sportach i grach rodzimych. Przykładem jest dr Tsai Jungchieh, który prowadzi także zespół artystyczny, występujący na międzynarodowych festiwalach i prezentujący tajwańskie sporty i gry w połączeniu z lokalną muzyką i tańcem[3].

We francuskim Breheunien utworzona została w 2001 roku Europejska Federacja Sportów i Gier Tradycyjnych, będąca stowarzyszeniem zrzeszającym szereg regionalnych i lokalnych organizacji zajmujących się problematyką sportów i gier tradycyjnych. Powstał zatem zorganizowany ruch badania i promocji tradycyjnych sportów i gier, które stanowią często wciąż żywe elementy ekspresji lokalnych tożsamości, a także efektywne narzędzia edukacji. Przykładem mogą być opisywane niżej duńskie gry dla pracowników socjalnych zajmujących się osobami z problemami psychicznymi.

Wielu prominentnych badaczy wniosło swój wkład w rozwój badań nad grami i sportami w omawianym kontekście. Oprócz wspomnianego już Wojciecha Lipońskiego, a także Małgorzaty Bronikowskiej (2008), można tu wymienić chociażby profesora paryskiej Sorbony Pierre'a Parlebas, znawcę sportów szkockich Granta Jarviego, tudzież hiszpańskiego badacza Pera Lavegę (2006) – koordynatora projektu „Kultura 2000", którego ważnym elementem jest rewitalizacja, badanie i promocja sportów i gier tradycyjnych w Europie. Dalej warto wspomnieć o autorach duńskich: twórcy parku-skansenu europejskich sportów tradycyjnych Jornie Mollerze, Henningu Eichbergu oraz wspomnianym już Rolandzie Rensonie. Do francuskich badaczy należą Guy Jaouen i Jean Jacques Barreau. Ten pierwszy jest współredaktorem (wraz z Wojciechem Lipońskim) tomu poświęconego rozwijającej się subdyscyplinie etnologii – etnologii sportu (2003), a także współredaktorem (razem z J. J. Barreau) książek będących rezultatem ważnych spotkań, których tematyką był stan dzisiejszy i perspektywy badań nad europejskimi sportami i grami tradycyjnymi (Jaouen, 1998, 1999). Autor ten zwrócił między innymi uwagę na duchowe i edukacyjne wartości sportów i gier (Jaouen, 1998, s. 10–11) Jean Jacques Barreau (1998) zauważył z kolei, że badanie sportów i gier tradycyjnych jest wręcz znakiem naszych czasów (s. 19).

Na Starym Kontynencie można odnaleźć szereg przykładów grup lokalnych, regionalnych i narodów, które przywiązują dużą uwagę do badań nad rodzimymi sportami, grami, a także zabawami, podobnie jak do ich rewitalizacji, promocji i aktywnego włączania w społeczno-kulturowe czy edukacyjne konteksty. Takim przykładem narodu pielęgnującego swoje tradycje w zakresie gier

---

[3] Informacja własna, na podstawie rozmów bezpośrednich i korespondencji z prof. Leo Hsu z Tajwanu.

i sportów są Baskowie. Rafael Aguirre Franco – Prezydent Narodowej Konfederacji Gier i Zabaw Baskijskich – napisał książkę *Sporty wiejskie Basków*, w której zawarł między innymi opis ruchu badawczego na rzecz odkrycia pochodzenia sportów i gier baskijskich, ich utrzymania oraz promowania. W książce odnajdziemy także opis przykładów baskijskich sportów siłowych, zwanych łącznie *Herri Kirolak*, czy też sportu o zasięgu międzynarodowym – baskijskiej *peloty* i licznych jej odmian (Franco, 1983). Jak podkreśla Roman Dobrzyński (1977), „kult zręczności i siły należy do tradycji narodowej Basków" (s. 80). Z kolei Amaia Dones Mendia twierdzi, że „sport jest kolejną kulturową manifestacją, poprzez którą można dostrzec, iż baskijska tożsamość istnieje ponad politycznymi dyskusjami"[4]. Dla Basków ich własne sporty i gry stanowią element tożsamości kolektywnej, dzięki której mogą oni manifestować w sposób bardziej pokojowy własną tożsamość i wzmacniać poczucie wspólnotowego „ja". Jednocześnie nie zaniedbują badań nad tą sferą kultury, wiedząc, jak ważna jest ona we współczesnym świecie.

Drugim przykładem europejskiego narodu doceniającego naukową i społeczną wartość tradycyjnych sportów i gier są Szkoci. Grant Jarvie, znawca sportów i gier szkockich, zwrócił uwagę zarówno na duże znaczenie piłki nożnej w tworzeniu tego narodu (Jarvie, Walker, 1994), jak i na rolę sportów i gier ludowych, uprawianych i aktywnie promowanych podczas słynnych szkockich igrzysk, zwanych *Highland Games* (Jarvie, 2003). Szkoci mają nawet specjalne instytucje zajmujące się podtrzymywaniem i promocją szkockich sportów i gier tradycyjnych, takie jak *Scottish Highland Games Association*[5]. Placówki naukowe, organizacje i badacze zajmujący się promocją kultury szkockiej, w tym także sportów i gier, sprawiają, że Szkoci łączą naukowe zainteresowanie omawianą tematyką z jego praktycznym, aplikacyjnym wymiarem.

Użyteczność aplikacyjna gier i sportów rodzimych, połączona z niewątpliwymi wartościami poznawczymi tego typu składników współczesnej kultury, jest także doceniana przez Duńczyków. W Danii docenia się sport i gry tak bardzo, że powstał tu największy na świecie park-skansen sportów i gier tradycyjnych, umiejscowiony przy szkole Idraetshojskole w Gerlev, nieopodal Slagelse. Ideą tej szkoły jest międzykulturowa integracja młodzieży przez sport. Organizuje się tu kilkumiesięczne stypendia, na które przyjeżdża młodzież z różnych stron świata. Autor tego artykułu odwiedził w 2012 roku wspomnianą szkołę i miał okazję przyjrzeć się jej funkcjonowaniu. Było tam wówczas około 120 uczniów z kilku państw (Danii, Czech, Polski czy Chin). Brali oni udział we wspólnych zajęciach sportowych. Oferta szkoły, obok sportów i gier

[4] Informacja własna – na podstawie korespondencji z Amaią Dones Mendią.

[5] <www.shga.co.uk/aboutus.php>.

tradycyjnych, zawierała różne propozycje związane z nowoczesnymi formami zajęć sportowych, takimi jak coraz popularniejszy w całej Europie *crossfit*. Jak twierdzili jego uczestnicy, „nieźle daje w kość", ale rozwija dzięki temu charakter, poprawia sprawność fizyczną i pozwala na integrację w międzykulturowej grupie. Uczniowie mieszkali także razem w akademiku szkolnym, spożywali wspólne posiłki, mieli swoje obowiązki (np. w kuchni). Dzięki temu uczyli się codziennej egzystencji w międzynarodowym i międzykulturowym środowisku, coraz częstszym przecież w dzisiejszym świecie.

Autor uczestniczył także w zajęciach prowadzonych przez wyspecjalizowanych instruktorów, podczas których wykorzystywano różnego rodzaju zabawy i formy taneczne. Pierwsze tego typu zajęcia były przeznaczone dla pracowników socjalnych pracujących z osobami z problemami psychicznymi. Poznawali oni tradycyjne zabawy i gry (takie jak np. *hello stranger*), żeby dzięki nim pomagać pacjentom przezwyciężać nieśmiałość i strach przed dotykiem (wiele ze wspieranych osób padło wcześniej ofiarą wykorzystywania seksualnego) oraz funkcjonować w grupie, co jest niezwykle ważne w perspektywie życia w świecie społecznym. Wszystko to miało miejsce dzięki pozytywnym, edukacyjno-wychowawczym wartościom zabaw i gier tradycyjnych.

Drugie zajęcia prowadzone były w szkole podstawowej w Slagelse. Instruktorka wykorzystywała proste zabawy i gry pełne ruchu, radości, ekspresji, emocji. Przykładem może być zabawa zwana po angielsku *blink your eye* (mrugnij okiem), której uczestnicy ustawiają się w kółko i chwytają za ręce. Jedna osoba jest w środku. Stojący w kole mają za zadanie porozumieć się między sobą za pomocą mrugania – jeśli dana osoba chce zamienić się miejscem z inną, mruga do niej, a kiedy ta jej odmrugnie, zamieniają się miejscami. Trzeba jednak uważać, żeby nie zostać złapanym przez gracza w środku (wówczas ten, kto został schwytany, sam wchodzi na środek koła). Dzięki tego typu zabawom i grom dzieci spędzają aktywnie czas na świeżym powietrzu (nawet przy niskiej temperaturze i padającym śniegu), uczą się jak funkcjonować w grupie, jak być odpowiedzialnym za innych uczestników zabawy, jak być tolerancyjnym (w grupie obserwowanej przez autora były dzieci o różnym kolorze skóry), jak nabywać kompetencje społeczne etc. Zajęcia takie są ponadto łatwe do zorganizowania, ponieważ nie wymagają specjalistycznego boiska czy sprzętu. Mottem szkoły w Slagelse jest „rozwój społeczny i nabywanie kompetencji osobistych – bardzo istotnych w dobie globalizacji"[6].

Wspomniany wyżej park-skansen sportów i gier tradycyjnych w Gerlev to unikatowe w skali światowej miejsce, gdzie pod okiem wyspecjalizowanych instruktorów można nie tylko przyjrzeć się wielu duńskim i europejskim grom

[6] Informacja własna – na podstawie pobytu w szkole w Slagelse 30.11.2012 r.

i sportom tradycyjnym, lecz także spróbować wziąć udział w każdym z nich. W miesiącach letnich park jest dostępny dla wszystkich zainteresowanych osób. Później prowadzone są tu nadal zajęcia dla grup zorganizowanych. Zajęcia, w których brał udział autor, zaczęły się od oprowadzenia biorących w nich udział pracowników socjalnych po parku, opowiedzenia im o jego założycielu i atrakcjach. Dopiero po tym teoretycznym wprowadzeniu następowały zajęcia praktyczne. W parku w Gerlev można zagrać między innymi we flandryjską grę *gaaibol*, szwedzki *kubb*, duńskie *bucket* (wiadro) i kilkadziesiąt innych gier (Moller, 2000).

Dania, a zwłaszcza ośrodek w Gerlev, to przykład połączenia teorii – wiedzy o wartości poznawczej sportów i gier tradycyjnych – z praktyką, czyli użytecznością aplikacyjną, a w omawianym kontekście przede wszystkim wykorzystaniem w edukacji. Jak skonstatował jeden z instruktorów parku: „chodzi nam o to, aby te sporty nie były tylko częścią historycznego dziedzictwa, ale żeby pełniły funkcje żywych elementów edukacji przez sport”[7].

4. Czy warto badać tradycyjne sporty i gry?

Można zadać sobie pytanie, jakie korzyści przyniesie nauce badanie omawianych sportów i gier. Z powyższych uwag wynika, że mają one ogromną wartość poznawczą – dzięki ich badaniu możemy poszerzać swoją wiedzę na temat współczesnego świata. Jeśli chce się zrozumieć np. relacje baskijsko-hiszpańskie bądź szkocko-angielskie (lub szerzej: współczesny fenomen tożsamości zbiorowej i etniczności), można przyjrzeć się ich manifestacjom poprzez tradycyjne oraz importowane, ale dostosowane do lokalnych warunków sporty i gry. Jeżeli pragniemy się przyjrzeć współczesnym trendom w edukacji czy też poznać efektywne sposoby wychowywania i kształcenia dzieci i młodzieży, można przyjrzeć się, jak robią to Duńczycy, wykorzystujący zarówno tradycyjne sporty, gry i zabawy, jak i nowoczesne formy aktywności fizycznej.

Sporty i gry stanowią istotny element tożsamości i dziedzictwa kulturowego wielu grup społecznych, etnicznych i narodów na całym świecie. Możemy dowiedzieć się czegoś nowego o tym interesującym elemencie ich codziennego życia i tożsamości zbiorowej, a także poznać odpowiedzi na inne pytania dotyczące tych grup.

Gry i sporty (jak również zabawy) to także istotny w dzisiejszych czasach czynnik integracji międzynarodowej i celebracji różnorodności kulturowej

[7] Informacja własna, na podstawie osobistej rozmowy z nauczycielem-instruktorem pracującym w Gerlev.

przez sport, co można było zaobserwować podczas 5. Światowych Igrzysk Sportu dla Wszystkich, które odbyły się w 2012 roku na Litwie. 59 delegacji z całego świata zaprezentowało podczas tego wydarzenia swoje sporty i gry. Każdy mógł wziąć w nich aktywny udział, doświadczając różnorodności kulturowej poprzez kinetyczne doświadczenie. Podczas igrzysk na Litwie odbyło się także szereg imprez kulturalnych oraz konferencji naukowych, podczas których delegaci z całego świata przedstawiali swoje lokalne doświadczenia związane z edukacją przez tradycyjne sporty i gry w Danii (opisany wyżej model w Gerlev), relacjami sportów i gier z kulturą w Indiach czy Korei Południowej, rozwojem sportów tradycyjnych we Włoszech czy też tradycyjną kulturą ruchową w Hiszpanii. Polska delegacja (której członkiem był autor tego artykułu) pokazała podczas igrzysk na Litwie trzy polskie sporty tradycyjne – pierścieniówkę, kapelę i grele[8]. Podczas konferencji Małgorzata Bronikowska omawiała krajowe doświadczenia związane z badaniami i promocją rodzimych sportów i gier. Igrzyska odbywały się pod auspicjami UNESCO i TAFISA (Międzynarodowego Stowarzyszenia Sportu dla Wszystkich). Przedstawiciele tych instytucji podpisali z Zakładem Olimpizmu i Etnologii Sportu przy poznańskiej Akademii Wychowania Fizycznego umowę, w ramach której Zakład zajmie się ewaluacją definicji sportów i gier tradycyjnych oraz oceną, które z nich mogą wnieść istotny wkład w rozwój społeczności ludzkich[9].

5. Jak badać sporty i gry?

Metodologia badań nad sportami i grami powinna uwzględniać konieczność interdyscyplinarnego spojrzenia na ten fenomen. Zdaniem Wojciecha Lipońskiego nie należy ograniczać się do patrzenia na sporty i gry z jednej tylko perspektywy metodologicznej. Proponuje on natomiast podejście bardziej holistyczne, nazywając je splotem kulturowym (Lipoński, 2004). Jeśli chodzi natomiast o techniki badawcze, dobrze mogą się sprawdzić te, które są powszechnie stosowane przez antropologię kultury czy etnologię. Można zacząć zatem od opisu etnograficznego danego sportu czy gry, a następnie starać się rozpoznać kontekst społeczno-kulturowy, w którym funkcjonują, wychwycić ich lokalny, oddolny sens (np. sport czy gra jako element tożsamości kulturowej). Bardzo istotne są tu badania terenowe, zwłaszcza obserwacja uczestnicząca – sport czy gry dobrze bada się bowiem „w działaniu". Ważne są także wywiady i rozmowy

[8] Ich opis czytelnik znajdzie w pracach Lipońskiego (2001, 2004).

[9] Informacje na podstawie osobistego pobytu na 5. Światowych Igrzyskach Sportu dla Wszystkich w litewskim Siauliai w dniach 5–11.07.2012 r.

z różnego typu informatorami, analiza i interpretacja źródeł pisanych i innych (malarstwo, rzeźba, muzyka, poezja etc.)[10]. Z osobistych doświadczeń autora wynika, że ważne jest aktywne uczestnictwo w badanych przez siebie zjawiskach i poznawanie oddolnych perspektyw przyjmowanych przez badanych ludzi. To oni nadają bowiem elementom sportowym lokalny, oddolny sens. Należy starać się go wychwycić, żeby dobrze zrozumieć istotę danego sportu czy gry.

6. Zakończenie

W dzisiejszym, ponowoczesnym świecie mamy do czynienia z wchodzącymi ze sobą w dynamiczne interakcje prądami: z jednej strony globalizacją i jej skutkami, zarówno pozytywnymi, jak i negatywnymi, z drugiej strony z tożsamością zbiorową – jej lokalnymi, oddolnymi ekspresjami, które czasem są reaktywne wobec globalnego porządku społecznego, a czasem proaktywne, zmierzające do jego zmiany (Castells, 1997). Ludzie nie chcą pozostać tylko biernymi odbiorcami globalnych przemian. Pragną kreować swoje życie, szukając oparcia w ponownym zwrocie w kierunku etniczności i tożsamości kulturowej. Potrzebują jednak do tego nowych elementów, bo stare (język, terytorium, wspólnota dziejów czy religia) czasem nie wystarczają. Takim elementem mogą być tradycyjne (i nie tylko) sporty i gry ruchowe. Stają się one zatem istotnym elementem tożsamości dla wielu grup ludzkich na całym świecie. W konsekwencji dla świata naukowego okazują się interesującym przedmiotem badań, dzięki któremu badacze mogą lepiej poznawać świat społeczny i kulturę kształtowaną przez człowieka, ale też kształtującą go. Sporty i gry (zwłaszcza tradycyjne) są ponadto istotnym czynnikiem integracji międzykulturowej, celebracji różnorodności przez sport. Między innymi dzięki nim właśnie ludzkość ma szansę na pozytywną reakcję na dynamiczne zmiany społeczne, technologiczne, kulturowe, mentalne, duchowe związane z globalizacją. Zamiast konstruowania reaktywnych, obronnych, ekskluzywnych tożsamości, szańców oporu czy kulturowych gett ludzie mogą celebrować różnorodność kulturową dzięki wspólnemu uczestnictwu w świecie sportów, gier i zabaw.

Te wszystkie wartości sportów, gier i zabaw sprawiają, że stają się one istotnym elementem współczesnej kultury, a ich badanie – perspektywicznym kierunkiem naukowym.

[10] Więcej na temat proponowanej metodologii badań: Lipoński, 2004.

LITERATURA

Aguirre Franco, R. (1983). *Deporte Rural Vasco*. San Sebastian: Editioral Txertoa.

Appadurai, A. (2005). *Nowoczesność bez granic. Kulturowe wymiary globalizacji* (tłum. Z. Pucek). Kraków: Universitas.

Barreau, J.J., Jaouen, G. (red.). (1998). *Les jeux populaires. Eclipse et renaissance*. Morlaix: FALSAB.

Barreau, J.J., Jaouen, G. (red.). (1999). *Les jeux traditionnels en Europe*. Ploneour: FALSAB.

Blanchard, K. (1995). *The Anthropology of sport*. Westport, Connecticut – London: Bergin and Garvey.

Bronikowska, M. (2008). *Od sobótki do piłki nożnej polskiej*. Poznań: Akademia Wychowania Fizycznego.

Castells, M. (1997). *The Power of identity*. Oxford: Blackwell Publishers.

Cheska, A.T. (1978). The study of play from five anthropological perspectives. W: M.A. Salter (red.), *Play: anthropological perspectives* (s.17–35). New York: Leisure Press.

Culin, S. (1895). *Korean Games, with Notes of the Corresponding Games of China and Japan*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Dobrzyński, R. (1997). Hiszpania. Warszawa: Wiedza Powszechna.

Huizinga, J. (1955). *Homo ludens. A study of the play element in culture*. Boston: The Beacon Press.

Jarvie, G., Walker, G. (1994). *Scottish sport in the making of the nation*. London: Leicester University Press.

Jarvie, G. (2003). Highland Games, ancient sporting traditions and social capital in modern international communities. W: W. Lipoński, G. Jaouen (red.), *Ethnology of sport* (s. 27–37). Poznań: Akademia Wychowania Fizycznego.

Lavega, P. (2006). *Games and society in Europe*. Valencia: Asociation Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.

Lipoński, W. (2001). *Encyklopedia Sportów Świata*, Poznań: Atena.

Lipoński, W., Jaouen, G. (red.). (2003). *Ethnology of sport*. Poznań: Akademia Wychowania Fizycznego.

Lipoński, W. (2004). *Rochwist i palant*, Poznań: Akademia Wychowania Fizycznego.

MacClancy, J. (1996). *Sport, Identity, and Ethnicity*. Oxford: Berg.

Moller, J. (2000). *Europlay*. Gerlev: Idrætshistorisk Værksted.

Renson, R., van Mele, V. (1992). *Traditional Games in South America*. Schorndorf: Karl Hofmann.

Sutton-Smith, B. (1981). The social psychology and anthropology of play and games. W: G.R.F. Luschen, G.H. Sage, L. Sfeir (red.), *Handbook of social science of sport* (s. 452–478). Champaign, Illinos: Stipes Publishing Company.

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

<http://www.funai.gov.br/indios/jogos/novas_modalidades.htm>

<http://www.shga.co.uk/aboutus.php>

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 28 grudnia 2012.

mgr Bartosz Prabucki, doktorant w Zakładzie Olimpizmu i Etnologii Sportu, Akademia Wychowania Fizycznego, Poznań, bartosz241@op.pl

Badanie tradycyjnych sportów i gier ruchowych jako perspektywiczny obszar badawczy

Abstrakt

Nauki społeczne długo ignorowały tematykę sportów i gier ruchowych. Uważano te dziedziny za nienadające się do ujmowania w kategoriach naukowych. Ta sytuacja zaczyna się jednak zmieniać.

Wielu badaczy dostrzegło wartość naukową i aplikacyjną sportów i gier jako istotnego elementu kultury. W XX i XXI wieku rozwinął się ruch zajmujący się badaniami społeczno-kulturowego wymiaru gier.

Celem artykułu jest ukazanie rosnącej popularności badań nad sportami i grami. Stają się one w dzisiejszym świecie – gdzie globalizacja ściera się z ponownym zwrotem ku tożsamości kulturowej – ważnymi elementami kultury, czynnikami integracji międzykulturowej i istotnymi przedmiotami badań naukowych.

SŁOWA KLUCZOWE: *tradycyjne sporty i gry, badanie gier, kulturowe wartości sportów i gier, naukowe znaczenie gier*

Translation of video games and films – a comparative analysis of selected technical problems

MATEUSZ SAJNA
University of Wroclaw

Abstract

This article constitutes a comparative analysis of video games and films from the perspective of translation studies. Various modes of audiovisual translation are compared and scrutinized. First, the author's stance on the nature of video games and motion pictures is presented. Consequently, the general difference between these two types of texts is shown. Subsequently, the subject of the paper is narrowed, and the specific dissimilarities between the rendition of games and films are juxtaposed and supported with visual examples. The article shows that despite the fact that video games and films both belong to audiovisual translation, the differences between them can be considerable.

KEYWORDS: *video games, films, audiovisual translation, localization*

1. Introduction

Video games started to become globally popular at the beginning of the 21st century, and the demand for them has been growing ever since (Granell, 2011, p. 185). There are more and more players of all ages. In 2007 there were 7 million gamers in Poland, and in 2012 there will be *circa* 11.8 million (Kuipers, 2010, p. 77).

In 2012 the gaming industry earned as much as 38 billion EUR, and this growing tendency is predicted to continue (IDATE, 2010), which implies that an increasing number of top quality game translators will be required.

In this article, we conduct a comparative analysis of selected aspects of translation in video games and films. First, we investigate games as products and films as artifacts, and discuss what this dissimilarity means for translators. Subsequently, we proceed to the actual analysis of particular modes of translation, that is subtitles and dubbing. Where possible and appropriate, visual examples are provided. The article ends with conclusions and a proposal for a prospective study.

2. Video games as products

Before we delve into what Lev Grossman (2004) defines as "the world's biggest phenomenon", a few words ought to be said about the terminological instability concerning the very name of the subject of game researchers' study (O'Hagan, 2007, p. 2). It appears that a great number of ludologists interchangeably utilize such names as "computer games" (Raessens, Goldstein, 2005), "electronic games", "digital games" (Bryce & Rutter, 2006), and "videogames" (also "video games", or "video-games"; Newman, 2004) in order to describe the same concept. The use of one name or another frequently seems to be somewhat arbitrary. In this article we shall adhere to the term "video games" due to the fact that it is consonant with the convention observed by localization industry professionals (cf. Chandler, 2005; Chandler & Deming, 2012), and thus we hope to limit the arbitrariness of our choice. Moreover, for the purposes of this article "video games" should be treated as a hypernym for games played on computers as well as on consoles, although this excludes games played on mobile phones, arcade machines, and the like.

When discussing video games, it is very difficult to avoid the ongoing debate on whether they should be regarded as art or entertainment. Although certain researchers (notably Jef Folkerts, 2011, and Henry Jenkins, 2005) promulgate the artistic nature of video games, we shall present our contribution to the foregoing discussion from the point of view of translation studies, focusing on games which are likely to be localized (i.e. excluding independent games which are hardly ever localized), and treating them as products to be purchased by consumers. Even the very definition of video games by Gonzalo Frasca (2001, p. 4) suggests that games are created for entertainment purposes. According to him, they are "[...] any forms of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform, such as personal computers or consoles, and involving one or multiple players in a physical or networked

environment". Miguel Á Bernal-Merino (2006, p. 28) points out that games do not have traditional authors like works of literature or films do, but instead they have a "shared authorship", and Roger Ebert (2010) adds that no person has ever been able to cite a game which would be "worthy of comparison with the great poets, filmmakers [and] novelists [...]". Following the above opinions and definition, it appears reasonable to state that, from the point of view of translation studies, video games constitute products manufactured to generate revenues – the same as cars, pens, or computers.

3. Films as artifacts

Although in the early years of cinema the prevailing opinion was that film did not constitute art (Prinz, 2007), Rudolf Arnheim (1957, p. 8) contends that film is similar to painting, music or literature in the respect that it is a medium that can be utilized to produce artistic results. For Jesse J. Prinz (2007), certain motion pictures intuitively qualify as art while others do not. He also believes that not only can independent films, created for highly sophisticated audiences, be conceived of as art, but certain films for mass audiences can as well (he mentions such directors as, inter alia, Hitchcock, Polański, and Renoir). Translation theorists and practitioners are also inclined to claim that films are art. Garcarz (2007, p. 227), for example, describes them as "artistic artifacts". He asserts that films are texts generated by artistic discourse, and as such should be scrutinized by translation studies (p. 23). Although we share Arnheim's and Prinz's positions that not all films constitute art, not least the majority of the mainstream Hollywood productions, we also believe that there is no clear-cut demarcation line between those which do belong to the art category and those which do not. Consequently, from the point of view of translation studies, it is relatively safe to accept all motion pictures as forms of art (whether low- or high-art) and treat them accordingly.

4. Video games vs. films

Probably the greatest difference between video games and motion pictures has been delineated above. This dissimilarity appears to have salient implications for the art of text rendition, modes of translation notwithstanding. Video games, being products, are not designed in such a way as to convey certain significant ideas to the audience; on the contrary, they must be entertaining and bring profit to their producers. That is why game translators are allowed to change virtually everything (within reason) in a game in order for this product to sell better in

a local market. On the other hand, films, which are to some extent regarded as art, do not give their translators so much freedom, and any attempt at domesticating a motion picture may be criticized (exceptions usually include animated films which are dubbed in their entirety and whose storylines are neither based on facts nor set in the real-world places, e.g. *Shrek*, *Ice Age*, *Madagascar*, etc.)

Furthermore, it does not seem to be technically possible to interfere with a film as much as with a game. To give but one example, game developers can remove swastikas from a game set during World War II if the product is to be released onto the German market. This interference could prove equally useful with language problems. If we had to translate, into Polish, a scene where a protagonist kicks a bucket and dies, and another person comments on this, saying "He just kicked the bucket", the game developers could substitute the bucket with a calendar, so that the scene could be humorous in Polish as well ("Kopnął w kalendarz"). Such interference in the structure of a game, only for the sake of language wits, might not be too cost-effective, but in video games it is possible whereas in films it is not.

Having discussed what relates to games and films in general, we shall proceed now to particular modes of film and game translation. Firstly, we shall analyze the crucial matters relating exclusively to film and game subtitling (i.e. character number, typeface and color, variables, etc.). These are not shared by dubbing or voice-over (in the case of films). Secondly, we shall investigate the problems of dubbing which, however, are also shared by subtitling (i.e. blind translation and non-linearity). Last but certainly not least, we shall briefly look into the issue of voice-over and explicate what is understood as voice-over in the video game localization industry. That explication will also constitute the rationale for placing voice-over within the dubbing section since the game industry considers the former to be an integral element of the latter.

4.1. Subtitles

Subtitling is the area which displays the greatest number of differences between video games and motion pictures, ranging from the number of permissible characters per subtitle line, through the use of colors, and even the acceptance of irrelevant verbiage.

Number of characters, lines, and text position

There appears to be no unanimity among audiovisual translation theorists and practitioners as to how many characters one subtitle line ought to comprise. Whereas Grażyna Adamowicz-Grzyb (2010, p. 16) claims that there are usually

from 35 to 38 characters, Arkadiusz Belczyk (2007, p. 13) opts for no more than 36–38 characters, and Fotios Karamitroglou (1998) allows for approximately 35 characters, specifying that it would be unreasonable to create a subtitle line of more than 40 characters. What is more, Adamowicz-Grzyb (2010, p. 16) contends that nowadays the human eye requires less time to process a particular communication due to the fact that we watch a considerable number of short, dynamic advertisements. It follows that a safe borderline for a subtitler is a maximum of 40 characters, and that is also our stance on the matter.

Although the character number is not completely agreed upon, the number of lines displayed at a time seems to be an uncontested matter. All of the above three authors state that audiovisual translators cannot create subtitles of more than two lines. Furthermore, both lines should normally be positioned at the bottom of the screen, where they will occupy an area of lesser importance to the viewer. There are, however, rare cases where subtitles are positioned towards the center of the screen or at the top; such a solution is advisable when the bottom part is occupied by already existing elements (e.g. burnt-in captions).



Fig. 1. Two lines of up to 40 characters of film subtitles positioned at the bottom of the screen (*A room with a view*, adapted from Belczyk, 2007)

The stringent standards of film subtitles do not seem to be reflected in game translation which, after all, may also be regarded as audiovisual. Carmen Mangiron and Minako O'Hagan (2006, p. 13) claim that the length of subtitles in video games is measured (in pixels). Nevertheless, we share the view of Jiří Petrů (2011, p. 70), who believes that not only do video game subtitles allow for a considerably greater number of characters, but also that more than two lines are acceptable. However, such a situation is not too frequent

because of the foregoing character-per-subtitle increase. In Petrů's opinion, this is caused by the developers' and translators' desire to exactly mirror the spoken discourse. The author cites a Czech translator, who states that "A game isn't a film. The gamer can usually pause and play subtitles as needed. A film won't wait till you are finished. A game will." Moreover, Petrů believes that video games do not possess real actors who can convey the game characters' true identity, and that is why translators tend to retain almost all irrelevant verbiage normally deleted from film subtitles. This can also be observed in intralingual game subtitles.

As far as text position in games is concerned, it seems that there is no established preference either. The subtitle lines appear at the top or the bottom of the screen. Nonetheless, there might be infrequent cases where they are displayed in the center.

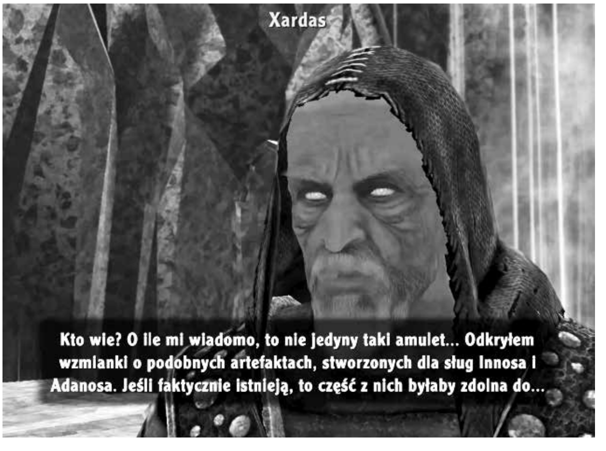


Fig. 2. Three lines of more than 40 characters positioned at the bottom of the screen, irrelevant verbiage, suspension points, character's name marked yellow (*Arcania: Gothic 4*)

Typeface and text color

As to film typeface, Belczyk (2007, p. 15) is of the opinion that a font with no serifs (e.g. Arial) should be utilized. He states that serifs make it difficult for the viewers to quickly discern particular letters. Karamitroglou (1998) seconds Belczyk on this matter, adding that, apart from the Arial font, Helvetica is also a good choice.

Another issue of great import to film subtitles is their color. Whereas Belczyk (2007, p. 15) believes that subtitles are usually white (sometimes light yellow), Karamitroglou (1998) contends that they should be not only white, but

pale white as opposed to 'snow-white'. Flashy letters may be too exhausting for the viewers. The only exception is Japanese anime fansubbing, which uses different colors to identify various actors, or for karaoke singing (cf. Cintas and Sanchez, 2006).





Fig. 3. Yellow font, Arial (*Replikant*), **Fig. 4.** White font, Arial (*Thank you for smoking*)

As for video games, it appears that developers only make sure that the typeface is readable, and there is arguably no standard collection of typefaces that ought to be employed.

Yet another issue is the use of colors. Although film subtitles are either white or yellow, Mangiron and O'Hagan (2006, p. 13) assert that game developers utilize various colors, e.g. light blue or yellow, to highlight salient information, concerning for instance the names of vital places, or the names of game characters (see also Fig. 2).



Fig. 5. Vital information marked blue (*GTA San Andreas*)



Fig. 6. Subtitles for an in-game song, karaoke style, typeface with serifs (*The Bard's Tale*)

Variables

Variables in the video game industry are changeable, textual elements contingent upon players' input. They can constitute, for instance, names of gamers' avatars or factions. Rendering variables is one of the most distinctive features of video game translation, and is not encountered in any other type of audiovisual translation. Nonetheless, variables are also a vital part of software localization.

Video games, as a general rule, furnish their consumers with the possibility to enter their names, select genders and nationalities, and customize game avatars in a number of ways. Based on the initial input received from players, a game system displays various strings of text throughout the entire play. These customized strings are displayed in various combinations, at the beginning, end, or in the middle of a sentence, and thus we should realize that our translation ought to be flexible enough to accommodate all these situations (Bernal-Merino, 2007, p. 6). The issue of variables does not pose any difficulties for analytic languages, such as English, but it might constitute a significant obstacle in the case of synthetic languages, such as Polish, where morphology is of paramount importance.

An excellent example of this problem comes from Bernal-Merino (2007, p. 6), who discusses strategy games where different countries are at war with one another. When playing, gamers might see the game system display the following alert "/n nameofnation /n is attacking you!", where the 'nameofnation' part is replaced with a given country, say Germany. In this case, the actual message displayed on the screen takes the form of "Germany is attacking you!" In English, there is no difference between "England / Germany / France is attacking you!"; all these sentences are grammatical. In Polish, the sentences would initially take the form "Anglia / Niemcy / Francja atakuje!". Although the sentences "Anglia / Francja atakuje!" are correct, the third sentence is incorrect, and ought to be "Niemcy atakują!", and that is why game translators must sometimes rearrange sentences

syntactically so as to avoid potential problems. If it is impossible to satisfactorily rearrange elements within a sentence, they might need to resort to somewhat less naturally sounding renditions, such as "Agresor (/n nameofnation /n) atakuje!". The final version of our example would then be "Agresor (Niemcy) atakuje!".

What is more, video game translators must be aware of which parts of strings are translatable and which constitute the source code – which must not be altered, because doing this may cause serious problems (Kuipers, 2010, p. 83).

4.2. Subtitles and dubbing

In the previous section, we only discussed differences between game and film subtitles. Here we wish to tackle problems which are shared by subtitled and dubbed video games, and juxtapose them with subtitling and dubbing for the motion picture industry. It is also imperative that we should mention the most striking difference between game and film dubbing, namely that games can be either dubbed or lip-synchronized, whereas dubbing films immediately entails their lip-synchronization (Chandler & Deming, 2012, p. 344). Consequently, a dubbed game will have dialogues which are more or less of the same length as the original, although there might be no lip-synchronization.

'Blind' translation

Ryszard Chojnowski, a Polish game translator, claims that he does not like translating video games when he does not know their context (dubscore.pl, 2010). In film translation, it is almost impossible for translators not to know the context; not only do they have a visual image at their disposal, but they are also provided with dialogue scripts which contain important guidelines on the motion picture's action.

```
INT. HOSPITAL -- LATER

ZACK follows the SURGEON to a small waiting room nearby, as
-

A livid MADDOCK turns on DANNY.

                    MADDOCK
07:04:11  What the hell's gone down here,
          Danny?
07:04:12  Did you know about Durant pissing
          off to Australia?  Huh?
07:04:16  That she was running some half-arsed
          operation on the sly?

                    NOEL
              (beat, chipping in)
07:04:19  It was my fault, Sir.
07:04:20  She gave me a message I didn't
          pass...

MADDOCK'S eyes never leave DANNY.
```

Fig. 7. A dialogue script with context-sensitive information, such as the place of action, participants' emotions, etc. (*Orange Roughies*)

Frank Dietz (2007, p. 5) states that the common game industry practice is that translators never see the games they are rendering; either because they are not finished, or because publishers are afraid of piracy. How can we translate, then, if we do not even know who is speaking to whom? The solution to this problem might be the publisher's providing a wealth of background information, such as screenshots, game walkthroughs, game-related articles, and above all a properly prepared localization kit (lockit). Lockits contain, or should contain, all the necessary contextual information for a particular game (Mrzigod, 2012); they are typically in the form of excel spreadsheets.

	A	B	C	D	I	J	T
1	global	Sour	Type	Character	Eng	Translation 1	Dialog ID
10	4156			Second	Someone got past the Scorcher? What risks does this pose for the Zone?		mar_csky_leader_intro3_dialog
11	4157			Second	Is there a real way to pass the Scorcher? Even a theoretical chance?		mar_csky_leader_intro3_dialog
12	4158			Second	What is the danger of such frequent emissions?		mar_csky_leader_intro3_dialog
13	4159			Second	Prevent the disaster? You're not even strong enough to fight off bandits.		mar_csky_leader_intro3_dialog
14	4160			Second	My head's splitting... and spinning too... Basically, I'm in real good shape.		mar_csky_leader_intro_dialog
15	4161			Second	OK... I remember leading an expedition through the swamps. Bunch of scientists. Then... the emission... That's it. Where am I, is this heaven? Then why does it look so much like the Zone?		mar_csky_leader_intro_dialog
16	4162			Second	Oh. I guess I got lucky then...		mar_csky_leader_intro_dialog
17	4163			Second	OK.		mar_csky_leader_tutorial_dialog
18	4164			Second	I remember bits and pieces.		mar_csky_leader_tutorial_dialog
19	4165			First	What are you doing here?		mar_csky_tactic_about_me_dialog

Fig. 8. An insufficient lockit (*S.T.A.L.K.E.R. – Clear Sky*, adapted from Petrů, 2011, p. 47)

	C	D	E	
1	SPEAKER	AUDIENCE	ENGLISH	CZECH
2	Mina Tang	Mina Tang	All right, Mike, if we're going after the vault first - head through the courtyard into the main building.	
3	Michael Thorton	Mina Tang	On it.	
4	Mina Tang	Michael Thorton	All right, Mike, if we're going after Brayko first - head through the courtyard, look for the guest house.	
5	Mina Tang	Mina Tang	All right, Mike, now for the vault - head through the courtyard, look for the entrance to the main building.	
6	Mina Tang	Michael Thorton	All right, Mike, now for Brayko - head through the courtyard, look for the entrance to the guest house.	
7	Michael Thorton	Mina Tang	(Looking at an incredible arcade)Oh man, you'll never guess where I am now.	
8	Mina Tang	Michael Thorton	Arcade, right?	
9	Michael Thorton	Mina Tang	(Surprised)Yeah - how'd you know?	
10	Mina Tang	Michael Thorton	(Knowingly)I recognize the sound of Galaxy Invaders. (Beat, a little to herself)I used to play that all the time in high school.	
11	Mina Tang	Michael Thorton	Uh oh.	
12	Michael Thorton	Mina Tang	What?	
13			They've locked down the room - I'll try to override the	

M11_C_HANDLER / M11_B_BRAYKO_PICKUPS / M11_B_BRAYKO_BOSS / **M11_BANTER** / M11_B01_BRAYKO_END / M10_D_SU

Fig. 9. A well-prepared lockit (*Alpha Protocol*, adapted from Petrů, 2011, p. 47)

In Fig. 8 we cannot discern who is talking to whom, what is the gender of the interlocutors, where the scene takes place, etc. Furthermore, the greatest problem with this lockit is the fact that the utterances are not ordered logically

as a dialogue, but listed alphabetically by the 'Dialog ID' column (Petrů, 2011, p. 47). Translators do not know in which order the lines appear in the game. On the other hand, the second lockit has its texts sorted logically by scenes. The 'Speaker' and 'Audience' columns help translators discern who is talking to whom. Moreover, the translators working on this product received additional materials which introduced the game's protagonists and briefed the translators on the game's mechanics (Petrů, 2011, p. 47).

Nonlinearity

Watching a film is done from the beginning to the end; one action follows another sequentially. That has far-reaching implications for film translators, for when they render one scene, it should only make sense in the context of the previous and the following scenes. Viewers have no control over the motion picture and have no impact on the action. A different situation can be observed in the case of video games, which are nonlinear. Players can navigate through the world of a game and thus create many stories in one product. For example, they can save the game world, but they can also destroy it, depending on their choices and style of playing. Of course, some games are more linear than others and allow gamers little deviation from the main storyline. However, in modern video games a certain degree of nonlinearity is a must, and that is why players are usually provided with a number of dialogue options to choose from. Dietz (2006, p. 124) believes that this situation greatly influences the process of translation because a piece of information given at a certain stage of play might have to suit a number of different contexts, and translators must take this possibility into account.



Fig. 10. Four dialogue options. Each must make sense in the current scene, and each will affect subsequent scenes in a different manner (*Dragon Age: Origins*)

Voiceover

Henrik Gottlieb (2005, p. 244) claims that film voiceover consists in one narrator's reading the entire dialogue and at the same time the original soundtrack being muted. On the other hand, Heather Chandler and Stephanie O'Malley Deming (2012, p. 346) contend that, in the video game industry, voiceover constitutes any spoken text uttered in the game. Furthermore, voiceover in the sense of the motion picture industry is never used in games. Consequently, we can venture to state that whereas in film rendition we have three modes of translation (subtitles, dubbing and voiceover), in video games there are only two (subtitles and dubbing).

5. Conclusions

Although both video games and films belong to audiovisual translation, there are great differences which allow us to distinguish these two types of text. While dubbing for films is very similar to dubbing for games (except for the lip-synchronization difference), subtitles display a considerable number of differences. What is more, good game translators, in addition to having excellent knowledge on the subject of a game, for example tanks utilized in World War II, should also possess knowledge concerning the specificity of video games. They should be acquainted not only with a particular genre of games, but also with the profile of those who play such games. Expertise in the vocabulary utilized by players is essential, for it will be players who ultimately appraise the game and its translation. Having said that, we have come to the conclusion that it may prove useful to closely scrutinize the profiles of video game translators because, to our knowledge, no such analysis has been conducted so far, and it would be useful in determining the game translators' basic abilities.

REFERENCES

Adamowicz-Grzyb, G. (2010). *Jak redagować napisy do filmów: ABC tłumacza filmowego*. Warszawa: Fortima.

Arnheim, R. (1957). *Film as Art*. Berkeley: University of California Press.

Belczyk, A. (2007). *Tłumaczenie Filmów*. Wilkowice: Wydawnictwo Dla Szkoły.

Bernal-Merino, M. (2006). On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation, 6*, 22–36.

Bernal-Merino, M. (2007). Challenges in the Translation of Video Games. *Tradumatica, 5*, 1–7.

Chandler, H. (2005). *The Localization Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.

Chandler, H.M., Deming O'Malley, S. (2012). *The Game Localization Handbook. Second Edition*. Massachusetts: Jones & Bartelett Learning.

Diaz Cintas, J., Munoz Sanchez, P. (2006). Fansubs: Audiovisual Translation in an amateur environment. *The Journal of Specialised Translation*, *6*, 37–52.

Dietz, F. (2006). Issues in Localizing Computer Games. In Dunne, K. (ed.), *Perspectives on Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 121–134.

Dietz, F. (2007). How Difficult Can That Be? – The Work of Computer and Video Game Localization. *Revista Tradumŕtica, 5*. Online: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/04/04art.htm>. Consulted on 25 June 2012.

dubscore.pl (2010). *Nie lubię tłumaczyć bez kontekstu – wywiad z Ryszardem*. Online: <http://dubscore.pl/Home/Details/27,Nie_lubie_tlumaczyc_bez_kontekstu_-_wywiad_z_Ryszardem_Chojnowskim>. Consulted on 27 November 2012.

Ebert, R. (2010). *Video games can never be art*. Online: <http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html>. Consulted on 5 July 2012.

Folkerts, J. (2011). Video Games, Walking the Fine Line between Art and Entertainment. In *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. Online: <http://www.digra.org/dl/db/11310.23148.pdf>. Consulted on 12 July 2012.

Frasca, G. (2001). *Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising*. Online: <http://siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays.html>. Consulted on 12 July 2012.

Garcarz, M. (2007). *Przekład Slangu w Filmie. Telewizyjne Przekłady Filmów Amerykańskich na Język Polski*. Kraków: Tertium.

Gottlieb, H. (2005). Subtitling. In M. Baker (ed.), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (p. 244–248). Taylor & Francis e-Library.

Granell, X. (2011). Teaching Video Game Localization in Audiovisual Translation courses at university. *The Journal of Specialised Translation, 16*, 185–202.

Grossman, L. (8 November 2004). The Art of the Virtual. *Time Magazine, 164*(19).

IDATE (2010). *World Video Game Market-Data and forecast 2010–2014 report*. Online: <http://www.idate.org/en/News/World-Video-Game-Market_649.html>. Consulted on 10 July 2012.

Jenkins, H. (2005). Games, the new lively art. In J. Raessens & Jeffrey H. Goldstein (eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (p. 175–189). Cambridge, Mass: MIT Press.

Karamitroglou, F. (1998). A Proposed Set of Subtitling Standards in Europe. *Translation Journal*, *2*(2): 1–15. Online: <http://www.accurapid.com/journal/04stndrd.htm> [Consulted 27.07.2010].

Kuipers, E-J. (2010). Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych. *Homo Ludens, 2*(1), 77–86.

Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation. *The Journal of Specialised Translation*, *6*, 10–21.

Mrzigod, J. (2012). Private conversation.

Newman, J. (2004). *Videogames*. New York and London: Routledge.

O'Hagan, M. (2007). Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Revista Tradumŕtica, 5*. Online: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09art.htm>.

Petrů, J. (2011). *Video Game Translation in the Czech Republic – from Fan Era to Professionalism*. Unpublished M.A. thesis, English-language translation, Masaryk University. Brno. Online: <http://is.muni.cz/th/134766/ff_m/Video_Game_Translation_in_the_Czech_Republic.pdf>. Consulted on 23 November 2012.

Prinz, J. (2007). *When is Film Art?* Online: <http://subcortex.com/WhenIsFilmArtPrinz.pdf>. Consulted on 23 November 2012.

Raessens, J., & Goldstein, J. (eds). (2005). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, MA: MIT Press.

Rutter, J., & Bryce, J. (eds). (2006). *Understanding digital games.* London: Sage.

Mateusz Sajna, M.A., Ph.D. student at the Institute of English Studies, University of Wrocław, mateusz.sajna@gmail.com. The author is a holder of the "Development of the potential and educational offer of the University of Wrocław – the chance to enhance the competitiveness of the University" grant.

Tłumaczenie gier wideo oraz filmów – analiza porównawcza wybranych problemów technicznych

Abstrakt

Artykuł stanowi analizę porównawczą wybranych problemów technicznych gier wideo oraz filmów z perspektywy badań nad przekładem. Przedstawione i przeanalizowane zostają różne typy tłumaczenia audiowizualnego. Początkowo autor przedstawia swoje stanowisko w sprawie natury gier wideo oraz filmów, a następnie wskazuje na ogólną różnicę pomiędzy tymi dwoma typami tekstów. Kolejnym krokiem jest zawężenie przedmiotu analizy i zestawienie poszczególnych różnic w tłumaczeniu gier i filmów, poparte ilustracjami. Artykuł pokazuje, iż pomimo tego, że zarówno gry wideo, jak i filmy można zaliczyć do tłumaczeń audiowizualnych, to jednak różnice w tego typu przekładach bywają znaczne.

SŁOWA KLUCZOWE: *gry wideo, filmy, tłumaczenie audiowizualne, lokalizacja*

Paradoks gracza, czyli co motywuje graczy do korzystania z gier online

KATARZYNA SKOK
Uniwersytet w Białymstoku

Abstract

The player's paradox – what motivates players to play online games

The article presents the psychological evolution of online players' motivation: from conscious fun to the 'production' of game achievements, which is automated, dominated by a goal and lacks the player's involvement. Players' paradoxical behaviour and the game features leading to such behaviour are discussed. This paradox is analyzed in the light of taxonomic research and psychological motivation theories explaining player activity. The role of the overjustification effect (intrinsic vs. extrinsic motivation) and psychological entrapment is discussed in detail. Game features fostering paradoxical behaviour are also indicated: (1) treating playing instrumentally, (2) compulsion to engage in certain activities, (3) reinforcing egoistic and stereotypical behaviour. Additionally, reward distribution which supports intrinsic motivation is proposed.

KEYWORDS: *online game, paradoxical behaviour, intrinsic motivation, overjustification effect, psychological entrapment*

1. Wstęp

Paradoks można zdefiniować jako sprzeczne, ale wzajemnie powiązane elementy, które funkcjonują jednocześnie i utrzymują się w czasie. Każdy z nich wydaje się logiczny, jeśli traktowany jest niezależnie od drugiego, lecz w zestawieniu z drugim staje się niespójny, a nawet absurdalny (Smith, Lewis, 2000). Klasycznym przykładem paradoksu jest gra zwana aukcją jednego dolara (Brockner, Rubin, 1985). W licytacji tej gracz stawia otrzymaną kwotę (zwykle pięć centów) oraz własne fundusze, by stać się właścicielem jednego dolara. Różnica w stosunku do typowej aukcji polega na tym, że nie tylko zwycięzca, ale także przegrany płaci wylicytowaną kwotę. Pierwotna motywacja uczestników jest czysto finansowa – opłaca się zainwestować 5, a nawet 90 centów, by wygrać 1 dolara. Gdy jednak stawka zaczyna zbliżać się do 100 centów, motywacje graczy ulegają zmianie, a ich zachowania można określić jako paradoksalne.

Badania, które przywołują Joel Brockner i Jeffrey Rubin (1985), pokazują, że gracze często są gotowi zapłacić za 1 dolara kilka dolarów, a niekiedy nawet ponad 20, co z czysto finansowego punktu widzenia jest zachowaniem absurdalnym. Z drugiej jednak strony kontynuowanie gry jest bardzo racjonalne, gdyż każde podbicie stawki oznacza możliwość zdobycia wygranej i zmniejszenia i tak istniejących strat. Opisane w dalszej części artykułu paradoksalne zachowania graczy analizowane są według podobnego schematu: pierwotna motywacja wewnętrzna (zabawa – ang. *fun*; przyjemność przebywania w grze; zwycięstwo nad przeciwnikiem) ewoluuje, by ostatecznie ustąpić miejsca motywacji zewnętrznej: potęga i siła są (logicznie) utożsamiane z pewnymi elementami gry (wyższymi poziomami, najlepszym ekwipunkiem), które stają się celem samym w sobie[1].

Można postawić pytanie: jakie są granice wytrzymałości gracza? Do jakich wyrzeczeń zdolny jest gracz, by osiągnąć upragnione nagrody? Czy kwota tysiąca dolarów za podwyższenie poziomu bohatera jest ceną akceptowalną? Czy gdyby (hipotetycznie) dzięki kilkudniowemu uderzaniu głową w mur – zamiast półrocznego zabijania potworów – można było zdobyć „miecz marzeń", część graczy by się na to zdecydowała? Dla laika lub dla osoby dopiero rozpoczynającej grę powyższe decyzje byłyby absurdalne i nielogiczne, ale dla wciągniętego w pułapkę czy też uzależnionego gracza mogą być bardzo racjonalne. Zachowania opisane poniżej można określić mianem paradoksalnych, ponieważ z jednej strony są one logiczną odpowiedzią na zastane reguły gry, a z drugiej przeczą potocznym wyobrażeniom tego, jak powinien wyglądać proces grania.

---

[1] Zjawisko to można wyjaśnić mechanizmem nadmiernego uzasadnienia (Lepper, Greene, Nisbett,1973), który jest omawiany w dalszej części artykułu.

Co motywuje miliony osób do spędzania czasu w wirtualnym świecie gier online? Zarówno pobieżna obserwacja, jak i badania naukowe wskazują, że głównym motywatorem jest przyjemność. Typowe granie nie służy niczemu poza nim samym, gracze motywowani są paratelicznie (Apter, Fontana, Murgatroyd, 1985), są również autodeterminowani (Deci, Ryan, 1985). Rywalizacja pomiędzy graczami online wiąże się z potrzebą pokonania przeciwnika. Potrzeba ta jest immanentnym celem gry, a nie zewnętrznym motywatorem jak w przypadku gier sportowych, w których motywacje mogą sprowadzać się do nagród zewnętrznych (np. pieniądze za zwycięstwo w turnieju ATP). W praktyce okazuje się jednak, że ludyczny aspekt grania staje się mniej istotny niż nagrody, które można uzyskać poprzez granie. Struktura gier powoduje, że gratyfikacje mające w założeniach wzmacniać wewnętrzną motywację graczy stają się nagrodami zewnętrznymi.

2. Przyjemność grania

Osoba rozpoczynająca granie jest motywowana wewnętrznie, poświęca swój czas na aktywność, która sprawia jej przyjemność. Zwykle w tym kontekście przywoływana jest klasyfikacja oparta na taksonomii Richarda Bartle'a (1996). Gracze mogą być motywowani relacjami społecznymi – potrzebą socjalizacji z innymi graczami (wtedy gra traktowana jest jako pretekst, jako miejsce lub narzędzie umożliwiające spotkanie i przebywanie z innymi ludźmi) lub potrzebą dominacji (pokonywania przeciwnika, bycia lepszym). Gracze niemotywowani społecznie czerpią przyjemność z interakcji z samym środowiskiem gry: pragną osiągnięć (lubią rozwijać swoje postacie, zdobywać nowe umiejętności, wzbogacać się o nowe wirtualne dobra) bądź też są eksploratorami (ich motywację opisuje raczej słowo „wiedzieć" niż „posiadać"). Klasyfikacja Bartle'a była uzupełniana i modyfikowana (np. Yee, 2007; Radoff, 2011), ale wiązało się to zawsze albo z wprowadzeniem dalszych czynników, albo z redukcją dotychczasowych. Nowsze propozycje nie zmieniły tego, że każda z opisanych przez autora motywacji ma pierwotnie charakter hedonistyczny.

W psychologii pozytywnej opisywany jest stan tzw. optymalnego doświadczenia lub przepływu (Csikszentmihalyi, 2005). Stan ten wiąże się z całkowitym zanurzeniem w danej czynności, prowadzącym do utraty samoświadomości i poczucia czasu. Czynnikiem umożliwiającym osiągnięcie tak silnego zaangażowania jest optymalny poziom trudności zadania (dający poczucie kontroli): zadanie powinno być postrzegane jako wyzwanie (zbyt trudne zadanie wywołuje lęk, zbyt proste – poczucie nudy). Prócz tego winno mieć jasno określony cel oraz dostarczać informacji zwrotnej o dokonanych postępach.

Teoria przepływu często bywa przywoływana w kontekście gier. Przykładowo Dongseong Choi i Jinwoo Kim (2004) zwracają uwagę na pozytywny związek pomiędzy poziomem doświadczania przepływu a chęcią kontynuowania gry. Ich badanie wskazuje, że w środowisku gry podwyższony poziom przepływu osiągany jest, gdy gracze mogą wchodzić w skuteczne interakcje z systemem (jasno określone cele w grze, dostępne środki do osiągania tych celów, informacja zwrotna) oraz gdy istnieją satysfakcjonujące interakcje z innymi graczami (możliwe dzięki podobieństwu świata gry do świata rzeczywistego, a także dzięki narzędziom pozwalającym na lepszą komunikację, takich jak możliwość grupowania się czy zakładania stowarzyszeń). Ciekawa interpretację doświadczenia optymalnego przedstawiają z kolei Jane Webster i Hayes Ho (1997). Zdaniem autorów stan przepływu jest identyczny ze stanem zabawowości.

Warto w tym miejscu wspomnieć także o innych badaniach (Skok, 2011), według których przepływ nie jest stanem jednorodnym, obejmuje dwa odrębne typy motywacji, można go rozpatrywać w kategoriach potrzeb związanych z zadowoleniem (przepływ hedonistyczny: „Kiedy gram, czuję się bardzo dobrze") lub niezadowoleniem (przepływ eudajmonistyczny: „Czułbym się źle, gdybym nie grał"). Pierwszy z tych stanów skoncentrowany jest na zabawie (ang. *fun*), a drugi na zaabsorbowaniu. Pierwszy wiąże się z bezpośrednią realizacją celu, drugi jest formą kompensacji deficytów życiowych lub rodzajem ucieczki od problemów. W kategoriach ukierunkowań regulacyjnych Edwarda T. Higginsa (1997) przepływ hedonistyczny wiąże się z regulacją promocyjną (koncentracja na pozytywnie sformułowanych celach i ideałach, dążenie do maksymalizowania pozytywnych skutków działań), przepływ eudajmonistyczny zaś z regulacją prewencyjną (koncentracja na negatywnie sformułowanych celach i powinnościach, dążenie do minimalizowania negatywnych skutków działań). Co ciekawe, przepływ eudajmonistyczny jest wysoko skorelowany z uzależnieniem od internetu.

3. Paradoksalne zachowania graczy

Mimo że w opinii wielu osób (także graczy) gra jest formą zabawy lub rozrywki, w grach online można zaobserwować zachowania, które z zabawą czy rozrywką mają niewiele wspólnego. Poniżej prezentowane są trzy kategorie paradoksalnych zachowań graczy: (1) koszmar pracy na drugim etacie, (2) rezygnacja z przyjemności pokonania przeciwnika, (3) czasowa rezygnacja z obecności w grze. Pierwsza kategoria obejmuje zachowania wiążące się z przymusem długotrwałego (do kilku miesięcy), czasochłonnego (kilkanaście lub kilkadziesiąt

godzin w tygodniu) podejmowania działań, które są męczące i nie dają bezpośredniej satysfakcji. Gracz może spodziewać się ostatecznej nagrody za swój wysiłek, ale często nie rekompensuje ona wcześniejszych trudów. Druga kategoria odnosi się do rezygnacji z jednej z podstawowych wartości gry – możliwości pokonania wirtualnego lub ludzkiego przeciwnika. Zwykle dochodzi tutaj do trwającego wiele godzin ciągu zachowań autodestrukcyjnych (gracz ułatwia przeciwnikowi pokonanie go). Trzecia kategoria natomiast obejmuje działania, które mają na celu unikanie obecności w grze. W tym wypadku alternatywą grania jest „niegranie", oddawanie kontroli nad swoim awatarem legalnym lub nielegalnym zautomatyzowanym programom sterującym. Gracz może zająć się wtedy czymkolwiek innym.

Opisane poniżej zachowania nie stanowią normy, ale są reprezentatywne dla graczy, dla których istotą grania jest wyłącznie jak najbardziej efektywna realizacja celów ustanowionych w grze przez jej twórców (w przeciwieństwie do graczy, dla których ważne są także inne aspekty, np. relacje społeczne, eksploracja). Przykłady – ukazujące omawiane zjawisko z perspektywy osób niezaangażowanych w tego typu aktywność – mają za zadanie pokazać, do jakich paradoksów może prowadzić nieodpowiednia dystrybucja nagród w grze. Szczegółowa analiza tego problemu przeprowadzona jest w sekcji piątej.

3.1. Koszmar pracy na drugim etacie

Farming[2] w grupach rajdowych (World of Warcraft)

Moonleaf rozpoczęła granie w grę *World of Warcraft* w dniu jej premiery w Europie. Wraz ze swoim chłopakiem przyłączyła się do jednej z najpotężniejszych gildii PvE[3]. Pełniła rolę uzdrowiciela – podczas rajdów[4] zajmowała się leczeniem obrażeń zadawanych jej współtowarzyszom przez potwory. Gdyby nie uzdrawiała wystarczająco szybko lub gdyby zabrakło jej many umożliwiającej leczenie, mogłoby to skutkować klęską i utratą wielu godzin wysiłku pozostałych osób. Każdy rajd wymagał od Moonleaf specjalnych przygotowań – musiała zbierać wirtualne zioła w celu przygotowania specjalnych mikstur dających większe możliwości leczenia podczas długotrwałych walk.

---

[2] Aktywność polegająca długotrwałym wielokrotnym, męczącym wykonywaniu tej samej czynności w celu osiągnięcia określonych korzyści.

[3] Ang. *Player versus Environment* (gracz przeciwko otoczeniu), termin używany w wieloosobowych grach online oznaczający tryb rozgrywki, w której postać kontrolowana przez gracza walczy z postaciami sterowanymi w grze przez komputer. Przeciwieństwo PvP (ang. *Player versus Player*), gdzie gracze rywalizują bezpośrednio ze sobą.

[4] Rodzaj misji w grach typu MMORPG, w której wielu graczy (w *World of Warcraft* do czterdziestu osób) sprzymierza się w celu pokonania bardzo silnych postaci sterowanych przez komputer (*bosses*).

Przygotowanie jednej porcji trwało około pięciu minut, a w trakcie jednego rajdu zużywała ich dziesiątki. Gdy ktoś nie miał czasu, mógł kupić takie porcje od innych graczy, ale zdobycie wirtualnej waluty również było czasochłonne. Niektórzy koledzy Moonleaf kupowali tę walutę za prawdziwe pieniądze (euro), ale sama kobieta nigdy nie zdecydowała się na taki krok. Jej marzeniem było zdobycie ekwipunku, który uczyniłby ją silnym graczem w potyczkach PvP. Niestety gildia widziała w niej wyłącznie uzdrowiciela, z łupów po zabitych potworach Moonleaf otrzymywała wyłącznie ubrania pozwalające jej na jeszcze skuteczniejsze leczenie. Bronie i ubrania umożliwiające zadawanie większych obrażeń otrzymywali wyłącznie walczący w rajdach z przeciwnikami. Moonleaf jednak wiedziała, że kiedy jej koledzy już zdobędą pełne wyposażenie, wtedy przyjdzie kolej i na nią.

Uczestnictwo w rajdach powoli zaczynało być męczącym koszmarem – zadania były raczej nudne, ale gdy grupa nie radziła sobie z trudniejszymi przeciwnikami i wszyscy ginęli, zwykle to na Moonleaf oraz innych uzdrowicielach skupiały się żale i pretensje pozostałych osób. Zastanawiała się, czy jej wysiłek był wart oczekiwanej nagrody. Nie rezygnowała jednak, ponieważ żal jej było wszystkiego, co zainwestowała, a wymarzony ekwipunek wydawał się coraz bliższy. Niestety, po dwóch latach producent gry wprowadził niekorzystne dla Moonleaf rozszerzenie – tuż po tym, jak wreszcie otrzymała swoją nagrodę. Dodatek ten pozwalał na dalszy rozwój postaci i relatywnie łatwe zdobywanie nowego wyposażenia, o wiele atrakcyjniejszego od tego, które kobieta zdobyła podczas wypraw rajdowych. Od tej pory przestała grać swoją postacią.

Dla uściślenia warto dodać, że problemy Moonleaf nie były spowodowane relacjami, jakie panowały w grupie rajdowej, ale wynikały z wpadnięcia w pułapkę psychologiczną. Równie dobrze przymus takich zachowań mogłaby prowokować jednoosobowa gra offline[5].

3.2. Rezygnacja z przyjemności pokonania przeciwnika

Szybka przegrana w Eye of the Storm (*World of Warcraft*)

„Nie walczcie. Jeśli będziemy tu tylko stać, szybciej przegramy i dostaniemy trzy *marki*" – kilka lat temu takie wypowiedzi można było często spotkać na polu bitwy Eye of the Storm. Istotą gry było tam zdobycie czterech baz i przenoszenie flagi ze środka mapy do jednej z nich. Po obu stronach walczyło przeciwko

[5] Wszystkie przykłady paradoksalnych zachowań pochodzą z obserwacji zachowań graczy w grach online (K. Skok, obserwacja uczestnicząca). Zostały opracowane na potrzeby tego artykułu. Obserwacja obejmowała następujące gry: *World of Warcraft* (2005–2013), *KOTS2000* (2002–2004), *Perfect World* (2008–2012), *Ether Saga Online* (2009).

sobie po piętnastu graczy. Struktura zapisów[6] do tego rodzaju potyczki oraz różnice pomiędzy frakcjami powodowały, że w zdecydowanej większości przypadków zwyciężała jedna i ta sama strona, druga zaś zwykle przegrywała. Doprowadziło to do sytuacji, w której potencjalnie przegrywający ukrywali się, nie chcąc podejmować walki – czekali na szybszą przegraną i otrzymanie nagrody w postaci trzech marek, zapewniającej im w dalekiej przyszłości zakup wymarzonego ekwipunku. Przeszkadzanie przeciwstawnej drużynie postrzegano jako marnotrawstwo czasu: bitwy, które w oczach niektórych graczy i tak były ostatecznie przegrane, miały przez to trwać dłużej. Najefektywniejszym sposobem awansu w grze wydawało się bierne „niezaczepianie" przeciwnika, szybkie przegrywanie w wielu kolejnych potyczkach. W tym czasie można było zrobić kawę, obejrzeć film lub nawet odrabiać lekcje. Pola bitew, które w zamierzeniach twórców miały służyć rywalizacji i rozrywce, dla pewnych graczy stały się polem do odrabiania pańszczyzny. Dla tych osób sam proces grania nie był istotny, pokonanie przeciwstawnej drużyny oznaczało wyłącznie *marki*, a sojusznik próbujący podjąć walkę był postrzegany jako niespełna rozumu. Sytuację najlepiej odzwierciedla hipotetyczny przykład ze świata sportu – wyobraźmy sobie, że pięciu zawodników jednej drużyny w meczu siatkówki nie wychodzi na boisko, a druga drużyna stara się jak najszybciej wygrać, serwując raz po raz asy serwisowe w niebronione pole. Obie drużyny zyskują: jedna zwycięża i otrzymuje dużą nagrodę, druga przegrywa i otrzymuje nagrodę pocieszenia.

Samobójstwo (*KOTS2000*)

W większości gier samobójstwo nie jest powodem szczęścia. Ale nie w *KOTS2000* (odmiana *Quake2*), gdzie na skutek pewnego przeoczenia programisty masowe samobójstwa mogły stać się źródłem znaczących wirtualnych profitów. System *KOTS2000* pozwalał graczom rozwijać się na dwa sposoby – poprzez zdobywanie punktów doświadczenia i kolejnych poziomów (każdy poziom umożliwiał przydzielenie punktu specjalizacji i broni) oraz przez zdobywanie tzw. kredytów, za które również można było kupować punkty specjalizacji i broni. Prosta matematyka pokazała wielu graczom, że bardziej cenne są kredyty, ponieważ będąc na relatywnie niskim poziomie, można było mieć wysoko rozwiniętą specjalizację. Kredyty znajdowały się w plecakach pozostawionych przez poległych graczy i zabite potwory. Sztuczka polegała na ginięciu, odradzaniu się i podnoszeniu własnego plecaka. I tak w kółko przez kilka godzin. Ważne było znalezienie odpowiedniego miejsca, tak by droga od miejsca odrodzenia do miejsca ginięcia (i zabrania plecaka) była jak najkrótsza. Przykładowo, jeden z graczy rodził się

---

[6] Gracze obu frakcji (stron) nie mogli od razu brać udziału w potyczkach – musieli się zapisywać i oczekiwać na swoją kolej. Mechanizm zestawiający zapisanych graczy powodował ukazane tu skutki.

w korytarzu pewnej lokacji, przebiegał cztery kroki, łapał swój plecak, postępował krok do przodu i ginął od jednego ciosu niewidzialnego potwora. Gracz ten robił to tysiące razy jednego dnia. Warto dodać, że gra w zamierzeniu kierowana była do użytkowników określanych w terminologii Bartle'a jako zabójcy.

3.3. Czasowa rezygnacja z obecności w grze

Zhen Party (Perfect World)

Zhen Party stanowił jeden z najpopularniejszych sposobów rozwijania postaci w grze *Perfect World*. W Zhen Party brało zwykle udział sześć osób – dwie grające klasą uzdrowiciela, dwie sterujące awatarami zadającymi obrażenia oraz dwie wabiące potwory. Sens Zhen Party polegał na zabijaniu monstrów w grupie po kilkanaście naraz (byłoby to niemożliwe bez wzajemnej współpracy kilku graczy). W praktyce tylko postacie wabiące potwory mogły wykazywać odrobinę inwencji. Pozostałe osoby – raz nacisnąwszy przycisk odpowiadający za określone zaklęcie – mogły pójść odrabiać lekcje. Niejednokrotnie na *world chat* (płatny kanał słyszany w całym *Perfect World*) można było przeczytać: *Cl85 lf Zhen. I can zhen 4 hours* (w zrozumiałym tłumaczeniu: „Uzdrowiciel szuka grupy zhen". I potem autopromocja: „Mogę robić zhen godzinami"). Warto wspomnieć, że każda minuta udziału w Zhen Party ze względu na specyfikę gry pochłaniała realne fundusze graczy. Znane są przypadki osób, które wydały kwoty tysiąca lub więcej dolarów za udział w Zhen Parties[7].

Boty w World of Warcraft

Boty to programy sterujące awatarami graczy, a umożliwiające szeroko rozumiane rozwijanie się postaci bez kontroli człowieka. Pierwotnie boty miały służyć poprawie efektywności gracza (na przykład gwarantowały znaczną poprawę celności w grach typu FPS), obecnie wykorzystywane są również w grach typu RPG, gdzie zastępują człowieka w potyczkach PvP lub w rozwijaniu profesji i wzbogacaniu się (zbieranie surowców).

W grze *World of Warcraft* pierwsze boty nie były zbyt skomplikowane – potrafiły jedynie podskakiwać, rzucać zaklęcia lub robić krok do przodu co kilka sekund. Postać nieaktywna zostałaby po pewnym czasie usunięta z gry, więc na czas długotrwałej rozgrywki PvP gracze uruchamiali boty, a sami na przykład szli spać. Zdarzały się poranki i noce, podczas których po otwarciu

---

[7] Kwota oparta jest na deklaracjach graczy w środowisku gry (kanał *world chat*) oraz na forach (np. <http://pwi-forum.perfectworld.com/showthread.php?t=972382>). Wynika także z kalkulacji kosztów udziału w Zhen Party (cena przedmiotów regenerujących manę w przeliczeniu na jednostkę czasu).

Alterac Valley na możliwych osiemdziesięciu rzeczywistych graczy (dwie drużyny po 40 osób) faktycznie w grze uczestniczyło mniej niż dziesięciu. Pozostałe 70 postaci przebywało w okolicy wejścia, symulując aktywność – np. podskakując co kilka sekund.

Najnowsze boty potrafią udawać prawdziwego gracza. Poruszają się, rzucają adekwatne zaklęcia, omijają przeszkody. W tłumie graczy byłyby nierozpoznawalne. Programy nie są jednak doskonałe: zdarza się, że trzydzieści botów w jednej drużynie przemieszcza się w zwartej grupie tam i z powrotem bez jakiegokolwiek sensu. Prawdziwi ludzie cieszą się w tym czasie odpoczynkiem. Kupując bota, kupują jednocześnie poczucie, że nie muszą robić tego, czego robić nie chcą.

Possessor (Ether Saga Online)

Possessor wydaje się być jednym z najśmielszych wynalazków w grach online. To, co jest zakazane i zwykle stanowi grzech główny w innych grach MMORPG oraz skutkuje utratą konta (a zarazem realnych pieniędzy wydanych na zakup gry i opłaty abonamentowe oraz zainwestowanego czasu), w grze *Ether Saga Online* zostało zalegitymizowane jako zwykły element rozgrywki. Zjawisko Possessora jest tak niezwykłe, że można by je potraktować jako przykład autoironii chińskich twórców gry (choć bardziej prawdopodobne, że jest to odpowiedź na zapotrzebowanie graczy – odpowiedź, która zapewnia kolejne realne zyski).

Wyjaśnienie tego zjawiska i jego wyjątkowości wymaga przedstawienia pewnego oczywistego założenia, które było uznawane (i ciągle jest) za pewnik świata gier MMORPG gwarantujący ich sukces w świecie realnym. Założeniem tym jest to, że klient gier MMORPG – gracz – płaci za to, co lubi robić i w czym lubi partycypować. Tak jak w świecie realnym widz płaci za bilet do kina, aby obejrzeć film, a klient kolejki górskiej uiszcza należność za bilet w oczekiwaniu ekscytujących atrakcji. Tak jak uczestnicy balu sylwestrowego płacą za wstęp, bo chcą być obecni. Do takiego balu czyni się przygotowania i bierze się w nim udział. Gdyby ktoś kupił bilet i wysłał swój strój zamiast stawić się osobiście, byłoby to poczytane za dziwactwo i marnotrawstwo pieniędzy. Ktoś, kto nie chce się bawić na balu, nie kupuje biletu. Kto z kolei płaci, ten oczekuje dobrej zabawy. Analogicznie jest z grami. Jeśli gracz rozpoczyna granie, to po to, by się w ten sposób rozerwać. Nie zakłada już na początku, że gra będzie stratą czasu. Tego typu refleksja pojawia się dopiero wtedy, gdy gracz wpadnie w pułapkę pogoni za nagrodami.

Possessor w świecie gier MMORPG jest wyżej wspomnianym frakiem wysłanym na opłacony bal z powodu zamierzonej nieobecności właściciela. Jest botem. Gra MMORPG zakłada obecność osoby grającej przy komputerze – ale nie w grze *Ether Saga Online*. Po wykupieniu czasu działania programu Possessora gra toczy się sama. Gracz może odejść od komputera, wystarczy tylko, aby maszyna była

włączona. Można powiedzieć, że Possessor jest narzędziem dla tych, dla których świat gry nie jest całym światem; którzy chcą pójść do szkoły (pracy), spotkać się ze znajomymi lub po prostu się wyspać. Paradoksalnie, będąc kolejnym elementem uzależnienia od gry, w pewnym sensie Possessor może też uzależnionych ratować. Ale gdy dodamy do tego lęki, obawy i czasami nawet obsesje graczy, którzy – nie mając dostępu do gry – zastanawiają się, czy ich Possessor funkcjonuje poprawnie, to świat gier online i motywacje do grania nabierają kolejnego wymiaru.

4. Mechanizmy psychologiczne sprzyjające paradoksalnym zachowaniom

Dlaczego ludzie grają w gry online? Pytanie to można rozbić na dwa odrębne zagadnienia. Po pierwsze, należy zapytać o przyczyny rozpoczęcia rozgrywki. Po drugie, trzeba zastanowić się nad powodami kontynuowania gry. Przykłady opisane w powyższej sekcji pokazują, że odpowiedzi na oba pytania mogą być odmienne. Inaczej motywowane jest dziecko, które **chce** iść pobawić się z kolegami po odrobieniu lekcji, inaczej dziecko, które czuje, że to robić **powinno**, choć ma ochotę na oglądanie telewizji. Wydaje się, że kluczowym czynnikiem pozwalającym zrozumieć paradoksalne zachowania graczy jest zastąpienie motywacji wewnętrznej motywacją zewnętrzną (co można wyjaśnić mechanizmem nadmiernego uzasadnienia) oraz pułapką psychologiczną.

4.1. Motywacja wewnętrzna a motywacja zewnętrzna

Różnicę pomiędzy motywacją wewnętrzną i zewnętrzną dobrze wyjaśnia teoria autodeterminacji Richarda Ryana i Edwarda Deciego (1985). Motywacja wewnętrzna pojawia się, kiedy motywowana jednostka ma poczucie autonomii (brak poczucia bycia kontrolowanym) i kompetencji oraz gdy istnieje odniesienie społeczne danej czynności. Czynniki te powodują jednocześnie, że jednostka postrzega daną czynność jako bardziej satysfakcjonującą. Autorzy koncepcji wskazują, że doświadczenie działania motywowanego wewnętrznie jest bliskie doświadczaniu stanu przepływu. Z motywacją taką mamy do czynienia wtedy, gdy jednostka nie wykonuje działań w sposób instrumentalny, ale jej działania mają charakter autoteliczny (sformułowanie Csikszentmihalyiego), są podejmowane dla nich samych; celem jest tutaj przyjemność i radość związana z działaniem. Przyjemność ta w grach może wiązać się – by użyć taksonomii Bartle'a – z pokonywaniem przeciwnika, eksplorowaniem świata, rozwijaniem postaci lub po prostu spędzaniem czasu w towarzystwie innych graczy. Jeśli tego rodzaju aktywności nie są autoteliczne, automatycznie stają

się mniej przyjemne, przekształcają się w obowiązek. Lepsze wyposażenie nie jest wtedy postrzegane jako potwierdzenie kompetencji i informacja zwrotna o postępach, ale zaczyna stanowić samoistny cel gry.

Gracze, którzy przestają odczuwać przyjemność z rozwijania postaci czy pokonywania przeciwnika (wykorzystują boty lub nie dążą do zwycięstwa), są w rzeczywistości motywowani nie tyle do grania, ile do zdobywania nagród. Jednak sam proces zdobywania nagrody ich nie interesuje. Zastąpienie motywacji wewnętrznej zewnętrzną elegancko wyjaśnia mechanizm nadmiernego uzasadnienia. W badaniu Marka Leppera, Davida Greene'a i Richarda Nisbetta (1973) analizowano zachowanie dzieci zainteresowanych rysowaniem. Podzielone zostały one na trzy grupy. Pierwszą poinformowano, że otrzyma nagrodę za rysowanie (i dzieci rzeczywiście ją uzyskały), w drugiej nagroda dostarczana była po wykonanej czynności bez wcześniejszej zapowiedzi, w trzeciej rysowanie nie wiązało się z żadnymi nagrodami. Kiedy w dalszej części badania dzieci miały możliwość ponownego rysowania, te, które wcześniej otrzymały spodziewaną nagrodę, wykazywały najmniejsze zainteresowanie czynnością.

Pewnym uzupełnieniem tych wyników są obserwacje wskazujące, że nie zawsze nagrody zewnętrzne obniżają motywację wewnętrzną (Rosenfield, Folger, Adelman, 1980). Dzieje się tak tylko wtedy, gdy nagrody te nie odzwierciedlają faktycznego poziomu wykonania. Motywacja wewnętrzna nie zostaje obniżona w przypadku dostarczenia informacji zwrotnej o poziomie kompetencji (brak nagród zewnętrznych) ani wtedy, gdy wysokość nagród zewnętrznych jest adekwatna do kompetencji. Wyniki te wyraźnie korespondują z założeniami teorii autodeterminacji i przepływu. Istotą optymalnego doświadczenia w tych teoriach jest poczucie kompetencji i adekwatna informacja zwrotna. Gracze online, którzy otrzymują nagrody za przegrywanie, nie mają poczucia kompetencji. Wymarzony ekwipunek nie jest też adekwatną nagrodą odzwierciedlającą ich umiejętności czy zaangażowanie, ale gratyfikacją, która powinna być dostarczona za samo uczestnictwo. Taka struktura gry powoduje, że granie jako takie przestaje być ciekawe. Interesujące staje się jedynie spełnienie minimalnych warunków otrzymania nagrody: zainstalowanie bota, który będzie wykonywał wymagane czynności, lub – jeśli w ten sposób nagrodę można otrzymać szybciej – bierne oczekiwanie na porażkę.

4.2. Pułapka psychologiczna

Drugim mechanizmem psychologicznym wyjaśniającym paradoksalne zachowania graczy jest pułapka psychologiczna (Brockner, Rubin, 1985) definiowana jako stan psychologiczny, w którym jednostka dokonuje inwestycji w nadziei

osiągnięcia określonego celu. Pułapkę psychologiczną można scharakteryzować w następujący sposób:

- inwestycje osoby podejmującej decyzję, czyli koszta osiągnięcia celu, postrzegane są jako nieodwracalne wydatki;
- osoba podejmująca decyzję musi zdawać sobie sprawę z tego, że może wybierać pomiędzy pozostaniem w pułapce lub wyjściem z niej;
- nigdy nie jest pewne, że cel zostanie osiągnięty;
- inwestycje muszą mieć charakter ciągły, jednostki w pułapce otrzymują informacje zwrotne na temat tego, że zasoby już zainwestowane są niewystarczające dla osiągnięcia celu.

Typowe sytuacje, w których jednostka znajduje się w pułapce, to długie czekanie na nienadjeżdżający autobus (inwestycja czasowa), ciągłe remontowanie starego samochodu (inwestycja finansowa), pozostawanie w niesatysfakcjonującym związku (inwestycja emocjonalna) lub kontynuowanie kosztownej wojny („honor narodowy"). W grach cel może być określony jako w różny sposób rozumiane posiadanie mocy: maksymalnego poziomu, wysoko rozwiniętych umiejętności czy profesji postaci bądź doskonałego ekwipunku. Gry typu MMORPG wykorzystują mechanizm pułapki psychologicznej na dwa sposoby – zmuszają graczy do inwestycji finansowych i czasowych. Przykładem może być bezpłatna gra *Perfect World*, w której albo osiąga się moc (szybsze rozwijanie postaci, lepszy ekwipunek) na drodze żmudnego dorabiania się, albo można ją kupić za prawdziwe pieniądze. Inaczej jest w przypadku gry *World of Warcraft*, w której inwestycja czasowa oznaczająca zwykle wielomiesięczną „pracę" daje graczom nadzieję osiągnięcia wymarzonego celu. Jednakże ze względu na to, że w grze tej często następuje przewartościowanie osiągnięć, gracze są motywowani do nieustannego podążania za kolejnymi nowymi celami. Jeśli ktoś zainwestował trzy miesiące codziennego grania w możliwość zdobycia nowej broni, prawdopodobnie poświęci kolejne trzy, by tę broń wreszcie otrzymać. Rezygnacja w połowie drogi mogłaby być przez graczy postrzegana jako swego rodzaju porażka. Ci, którzy stracili zamiłowanie do gry, wciąż grają po to, by osiągnąć zamierzony cel. Jeśli ten stopniowo się oddala, sięgają po rozwiązania pozwalające im zminimalizować koszty związane z czasem – angażują boty, kupują osiągnięcia za prawdziwe pieniądze, odchodzą od klawiatury, gdy ich postać bierze udział w walkach, lub korzystają z *glitchów*[8] (samobójstwo w *KOTS2000*). Tego typu paradoksalne zachowania wyjaśnia teoria autodeterminacji: osoba traktująca czynność wyłącznie

[8] Glitch (pol. *usterka*) – w terminologii gier termin używany na określenie drobnego błędu w programie, który może prowadzić do pewnych nieprawidłowości w grze. Zwykle nieszkodliwy, ale w niektórych sytuacjach jest wykorzystywany dla zysku gracza.

instrumentalnie traci poczucie autonomii. Nie tyle chce podejmować działania, ile je podejmować musi. A obniżenie poczucia autonomii automatycznie prowadzi do obniżenia motywacji wewnętrznej.

5. Cechy gier sprzyjające paradoksalnym zachowaniom

Cechy gier sprzyjające paradoksalnym zachowaniom można podzielić na trzy kategorie omówione poniżej.

5.1. Instrumentalne traktowanie grania

W założeniach nagrody mają zwiększać motywację do grania. Dzieje się tak jednak wyłącznie w przypadku niskiego poziomu motywacji na początku wykonywania czynności. Zwykle nie mamy do czynienia z taką sytuacją. Rozpoczynając grę, gracze są nią zainteresowani i właśnie z tego powodu grają. Zgodnie z teorią autodeterminacji (Deci, Ryan, 1985) zewnętrzna nagroda (niebędąca wyłącznie informacją zwrotną) będzie tutaj tylko obniżać motywację graczy. Lepsze wyposażenie, szybsze osiąganie kolejnych poziomów mogą stać się celem samym w sobie, jeśli nie będą odzwierciedlały kompetencji gracza. Jeżeli do zdobycia nagrody wystarczająca jest wyłącznie inwestycja czasowa (obecność gracza w grze osobiście lub przy pomocy bota), to zaangażowanie wymagające wysiłku intelektualnego lub sprawnościowego staje się zbędne. Jeśli zdobywane nagrody – lepszy ekwipunek czy kolejny poziom – stanowią kamienie milowe determinujące jakość gry, stają się nadrzędnymi celami.

Lepszym rozwiązaniem byłoby takie ustrukturyzowanie gry, w którym nagrody nie stanowiłyby jakości samej w sobie. Po pierwsze, powinny być formą informacji zwrotnej („poradziłem sobie dobrze z tym zadaniem"). Różny poziom wykonania zadania oznaczałby różnego rodzaju nagrody, to samo zadanie mogłoby przynosić nagrody o zróżnicowanej atrakcyjności. Gracz powinien zdawać sobie sprawę, że to, w jaki sposób wykonuje zadanie – a nie tylko samo jego wykonywanie – determinuje jakość nagrody. Po drugie, nagrody nie powinny gwarantować zdecydowanej przewagi nad graczami, którzy takich nagród nie otrzymali. Zdobycie dużej nagrody nie powinno powodować możliwości pobłażania sobie – obniżenia poziomu wykonania kolejnych zadań („z taką bronią zabiję prawie każdego"). Jednym z prostszych sposobów nagradzania uwzględniającego oba wspomniane wyżej zalecenia byłoby wprowadzenie różnego rodzaju rankingów, ale tylko takich, które odzwierciedlałyby umiejętności, a nie inwestycje czasowe.

5.2. Przymus wykonywania określonych czynności

Gear not skill („wyposażenie nie umiejętności") – takie sformułowanie można niejednokrotnie spotkać na kanałach komunikacyjnych *World of Warcraft*. Bolączką wielu uczestników tej gry (w szczególności grających sporadycznie) są trudności z pokonaniem przeciwnika. Zdobyte dzięki walkom PvP wyposażenie często jest gwarancją zwycięstwa nad oponentem, który takiego wyposażenia jeszcze nie ma. Inwestycja czasowa zwykle wystarcza, by pokonać przeciwnika o dużo większych umiejętnościach. Dla wielu graczy oznacza to przymus wykonywania określonych czynności. Uczestnictwo w bitwach PvP przestaje być w takiej sytuacji bezinteresowne, staje się wręcz konieczne. Zgodnie z teorią autodeterminacji przymus prowadzi do obniżenia poziomu autonomii i motywacji wewnętrznej. Czym innym jest bezinteresowna rywalizacja, czym innym „praca". Gracz nie powinien czuć się zmuszony do wykonywania określonych zadań (w tym *farmingu* lepszego wyposażenia), by móc pokonać przeciwnika.

Ciekawe rozwiązanie zostało w tym kontekście wprowadzone w grze *KOTS2000* – wyższy poziom i lepsze wyposażenie gracza nie gwarantowały zwycięstwa. Gracz niższego poziomu otrzymywał relatywnie więcej punktów za pokonanie silniejszego przeciwnika, a ponieważ walka miała formę „każdy przeciwko każdemu", nawet najlepiej wyposażony weteran mógł zginąć od strzału gracza najniższego poziomu. W grze tej zostały wprowadzone tzw. wojny. Podczas wojny uczestnik, który pokonał innych graczy dwadzieścia pięć razy, rozpoczynał walkę przeciwko wszystkim, podczas gdy inni walczyli wyłącznie przeciw niemu. Unikanie ataków, uciekanie i jednoczesne zabijanie często wymagało dużych umiejętności, ale tylko w ten sposób gracz wysokiego poziomu mógł zdobywać punkty. Graczowi niższego poziomu, którego postać często ginęła, do osiągnięcia dobrego wyniku wystarczało kilka celnych strzałów oddanych w odpowiednich momentach.

5.3. Wzmacnianie egoistycznych i stereotypowych zachowań

W bataliach *World of Warcraft* często można mieć do czynienia z zachowaniami stereotypowymi. Gdy w rozgrywce grupowej zwycięstwo polega na zdobywaniu baz (m.in. Eye of the Storm), gracze zwykle w ogóle nie są zainteresowani ich przejęciem. Przykładowo dziesięć osób okupuje jedną bazę, zabijając w kółko od dwóch do pięciu graczy drużyny przeciwnej, podczas gdy pozostałe bazy mogą być niestrzeżone.

Zachowanie takie przypomina problem w teorii gier zwany dylematem więźnia (Axelrod, 1980; Harris, Madden, 2002). Jedna z jego wersji mówi o dwóch

podejrzanych, którym policja daje tę samą propozycję: (1) jeśli będziesz zeznawał, a drugi podejrzany będzie milczał, ty wyjdziesz na wolność, a on spędzi w więzieniu dziesięć lat, (2) jeśli będziesz milczał, a drugi podejrzany będzie zaznawał, ty spędzisz w więzieniu dziesięć lat, a on wyjdzie na wolność, (3) jeśli obaj będziecie milczeć, obaj spędzicie w więzieniu sześć miesięcy, (4) jeśli obaj będziecie zeznawać, obaj pójdziecie do więzienia na sześć lat. Zeznawanie jest w tej grze strategią dominującą. Podejrzanego nie interesują losy drugiej osoby, interesuje go wyłącznie zminimalizowanie kosztów własnych. W tej sytuacji każdemu najbardziej opłaca się składanie zeznań.

Podobnie jest w grach, w których współpracują ze sobą przypadkowi, nieznający się ludzie. Jeśli awatar gracza w pojedynkę spróbuje zająć bazę (lub pozostanie, by jej bronić), jest bardzo prawdopodobne, że zginie. Z punktu widzenia jednostkowych zysków bardziej opłaca się przebywać w większej grupie (mniejsze prawdopodobieństwo śmierci, większa możliwość zdobycia punktów za zabicie przeciwnika). Ostatecznie jednak tymczasowy zysk może okazać się niższy od całościowego. Gdyby gracze rozdzielili się i koncentrowali na bazach, ostateczne zwycięstwo (i końcowe zyski) byłoby większe dla wszystkich. Podobnie jak w dylemacie więźnia – gdyby obaj więźniowie milczeli, suma ich zysków byłaby największa. W bataliach *World of Warcraft* gracze zwykle podążają utartymi ścieżkami. Przykładowo w Alterac Valley duża grupa graczy przemieszcza się w określonym kierunku, ignorując strategicznie ważne punkty. Być może myślą „ktoś inny obroni, ktoś inny zajmie". Destrukcyjny *zerg*[9] wydaje się z wielu powodów atrakcyjniejszy niż myślenie strategiczne, mimo iż pole bitwy wymaga gry z określoną strategią.

Nagradzanie graczy za samą obecność w grze i dzielenie odpowiedzialności (jak również nagród) w rozgrywce grupowej jednakowo pomiędzy wszystkich prowadzi do braku zainteresowania dynamiką rozgrywki. Pomocne mogłoby tu być dodatkowe nagradzanie poszczególnych graczy za ich wkład w zwycięstwo. Wymagałoby to oczywiście bardziej skomplikowanych algorytmów rozdziału punktów, ale wzmacniałoby zachowania kompetentne, co ostatecznie prowadziłoby do podniesienia motywacji wewnętrznej. Uczyłoby graczy, że sama obecność nie gwarantuje sukcesu; że istotna jest jakość wykonania. A to z kolei zwiększyłoby satysfakcję samych graczy.

[9] Termin określający rodzaj strategii w grze polegającej na atakowaniu przeciwnej strony większą grupą osób. Oznacza nieustanną walkę, w której nie uwzględnia się nadrzędnych celów w grze i w której chodzi wyłącznie o zabicie przeciwnika. Z perspektywy jednostki *zerg* polega na odrodzeniu się, biegu w stronę wroga, zaatakowaniu go, śmierci, ponownym odrodzeniu się itd. Termin ten jest często stosowany w znaczeniu pejoratywnym, jako synonim bezmyślnej krwawej jatki.

6. Podsumowanie

Opisane wyżej paradoksalne zachowania graczy są konsekwencją nieodpowiedniej dystrybucji nagród w grze. Brak powiązania nagród z poziomem wykonania i oparcie ich wyłącznie na uczestnictwie w zadaniu prowadzą do instrumentalizacji samego grania. A jeśli zdobywanie nagród jest konieczne do dokonywania dalszych postępów (gwarantuje przewagę nad graczami, którzy ich nie zdobyli), to gracze mogą czuć się zmuszeni do podejmowania określonych działań, co z kolei obniża ich poczucie autonomii i motywację wewnętrzną. Proces ten można wyjaśnić za pomocą mechanizmów nadmiernego uzasadnienia i pułapki psychologicznej. W kategoriach ukierunkowań regulacyjnych Higginsa gracze motywowani wyłącznie nagrodami byliby regulowani prewencyjnie, w przeciwieństwie do tych, którzy czerpią przyjemność z samego grania (dominowałaby u nich motywacja promocyjna).

Powyższe wnioski wypływają z badań nad motywacją wewnętrzną i autodeterminacją, która znajduje zastosowanie głównie w edukacji i środowisku pracy. Mimo że istnieją empiryczne badania nad rolą motywacji wewnętrznej w grach (Wan, Chiou, 2007), brak jest szczegółowych analiz na temat związku między nagrodami a konkretnymi zachowaniami w grze. Interesujące mogłoby być również zbadanie relacji pomiędzy typami zachowań (częstość zachowań paradoksalnych) a sposobami doświadczania przepływu (hedonistycznego i eudajmonistycznego).

Można opisywane zjawisko analizować także w kontekście uzależnienia. Osoba, która po raz pierwszy sięga po narkotyki, nie rozumie, do czego może doprowadzić ich zażywanie. Motywowana jest chęcią doświadczenia odmiennych stanów świadomości, spodziewaną przyjemnością, zaspokojeniem ciekawości itp. Sama wiedza o tym, że dla niektórych skończyło się to źle (utrata majątku, pracy i przyjaciół, dewastacja systemu wartości – kradzież i prostytucja, choroba, a nawet śmierć), nie musi odstraszać, ponieważ potencjalny narkoman często nie odnosi tych doświadczeń do siebie; nie zdaje sobie sprawy z tego, czego doświadcza osoba uzależniona. A kiedy już wpadnie w nałóg, stara się znaleźć racjonalne sposoby funkcjonowania w zaistniałej sytuacji.

Oczywiście nie ma pełnej analogii pomiędzy uzależnieniem od narkotyków a paradoksalnymi zachowaniami w grze. Podobny jest jednak schemat motywowania[10]. Producent na stronie internetowej World of Warcraft reklamuje swój

---

[10] Uzależnienie od gier traktowane jest jako jedna z form uzależnienia behawioralnego. Mimo że nie figuruje w spisie zaburzeń klasyfikacji DSM, rozważane jest jego uwzględnienie w kolejnych wydaniach. Uzależnienie od gier wykazuje duże podobieństwo do zaburzeń kontroli impulsu oraz uzależnień od substancji. Zdaniem Marka Griffithsa (2010): (1) wszystkie rodzaje uzależnień cechuje pochłonięcie (ang. *salience*, zdominowanie przez grę życia jednostki), zmiana nastroju, tolerancja, objawy odstawienia,

produkt jako „grę online, w której gracze z całego świata przyjmują rolę heroicznych postaci fantasy i eksplorują wirtualny świat pełen tajemnic, magii i niekończącej się przygody”[11]. Gracz, który rozpoczyna grę lub kupuje jej kolejne rozszerzenie, wyobraża sobie właśnie przygodę, nowe zaklęcia i umiejętności, nowe potężne potwory i łupy zdobywane po ich pokonaniu. Narkoman myśli o osiągnięciu innego stanu świadomości, a nie o konsekwencjach zażywania narkotyków. Analogicznie gracz myśli o immersji w grze, a nie o niekończącym się *farmingu*. Narkoman wciągnięty w pułapkę nałogu akceptuje balast głodu narkotykowego i sposobów jego zaspokojenia, podobnie doświadczony gracz przyjmuje za normę konieczność robienia tego, na co nie ma ochoty.

Również w tym kontekście zajmujące mogłoby się okazać badanie relacji pomiędzy typami zachowań (częstość zachowań paradoksalnych) a sposobami doświadczania przepływu hedonistycznego i eudajmonistycznego (Skok, 2011). Przepływ eudajmonistyczny jest skorelowany pozytywnie z uzależnieniem, można więc postawić hipotezę, że niektórzy uzależnieni gracze będą doświadczać przepływu (Csikszentmihalyi, 2005) podczas wykonywania żmudnych i niesatysfakcjonujących czynności. W ich wypadku wiązałoby się to nie z rozrywką i zabawą (ang. *fun*), ale z uspokajającym, pozwalającym zapomnieć o prawdziwych problemach, dającym poczucie sensu (Frankl, 2012) i wypełniającym pustkę w życiu zaabsorbowaniem grą, którego celem jest kompensacja deficytów życiowych (Skok, 2011).

Na koniec warto wspomnieć, że wnioski płynące z analizy zachowań graczy mogą być pomocne przy tworzeniu schematów przyszłych gier. Z punktu widzenia producenta gra jest produktem komercyjnym i powinna przynosić zyski. Największe zyski przyniesie zaś taka gra, która najdłużej zatrzyma przy sobie graczy. Przyjemność grania, zabawa i przepływ doświadczany przez graczy mają w tym kontekście niewielkie znaczenie. Priorytetem jest skłonienie

---

konflikt, nawroty i (2) można wyjaśnić uzależnienia otrzymywaniem ciągłych nagród i wzmocnień. Ponieważ u źródeł paradoksalnych zachowań w grze leży właśnie specyficzna dystrybucja nagród, dopuszczalne jest postawienie hipotezy, że osoby, u których obserwuje się paradoksalne zachowania, są uzależnione lub mają tendencję do uzależniania się. Warto w tym miejscu dodać, że eksperymentalne potwierdzono fizjologiczne podobieństwo wpływu gry do działania narkotyku typu ecstasy (Weinstein, 2010). Badanie to wskazało, że u podłoża uzależnienia od gier leżą głównie mechanizmy radzenia sobie ze stresem, reakcje emocjonalne, sensytyzacja i nagroda. Zdaniem autorów granie może spowodować długotrwałe zmiany w procesach nagradzania, co przypomina skutki uzależnienia od substancji.

Oczywiście można by podważać podobieństwo uzależnienia od gier i uzależnienia od substancji. Podstawy tego stanowiska można oprzeć na krytyce kategorii uzależnienia do internetu sformułowanej przez Grohola (1997) i Waltera (1999). Grohol (1997) wskazuje, że uzależnienie od internetu nie istnieje. Jeśli można mówić o uzależnieniu od internetu, to większość społecznych zachowań człowieka ma naturę uzależniającą. Podobnie problem ujmuje Walter (1999), który – stosując argumentację *reductio ad absurdum* – dowodzi, iż, jeśli istnieje uzależnienie od internetu, to istnieje również uzależnienie od komunikacji. W polskiej literaturze przedmiotu argumenty za odejściem od sformułowania „uzależnienie” na rzecz „nadmiernego używania internetu” można znaleźć u Kaliszewskiej (2007).

[11] <http://eu.battle.net/wow/en/game/guide/>.

użytkownika do zakupu wirtualnych przedmiotów lub abonamentu. Zgodnie z tym rozumowaniem wiele gier opartych jest na mechanizmach wykorzystujących pułapkę psychologiczną: stara się tak zaangażować gracza, by nie chciał zrezygnować nawet wtedy, gdy utraci przyjemność z grania. Artykuł ten pokazuje, że pułapka psychologiczna nie jest jednak jedynym sposobem. Przyszłe gry mogłyby w większym stopniu nagradzać kompetencje, co spowodowałoby wzrost motywacji wewnętrznej u graczy oraz zwiększyłoby ich poziom satysfakcji z podejmowanych działań. Obecne gry zwiększają zaangażowanie dzięki sile dużych nagród otrzymywanych w zamian za zainwestowany czas lub pieniądze. Z psychologicznego punktu widzenia siła ta jest tak duża, że może całkowicie zredukować motywację wewnętrzną. Traci wtedy znaczenie narracyjność i immersyjność gry, chęć odkrywania i eksploracji. Misje nie są przeżywane, ale wykonywane automatycznie[12], pokonanie anonimowego przeciwnika sprowadza się wyłącznie do zdobycia punktów. Nie oznacza to jednak konieczności przedefiniowania oczekiwań i potrzeb graczy, ponieważ moc i potęga (reprezentowane np. przez duże nagrody) są naturalnymi potrzebami człowieka. Motywacja do grania powinna opierać się na ciekawości, chęci sprawdzenia się, potrzebie poradzenia sobie z wyzwaniem. Paradoksalne zachowania w grze są nie tyle skutkiem wychwytywania słabości w konstrukcji gry przez eksploratorów (Bartle, 1996), ile oczywistą konsekwencją obserwacji dynamiki gry.

LITERATURA

Apter, M.J., Fontana, D., Murgatroyd, S.J. (1985). *Reversal theory: Applications and developments.* Cardiff: University College Cardiff Press i New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Axelrod, R. (1980). More Effective Choice in the Prisoner's Dilemma. *The Journal of Conflict Resolution, 24*, 379–403.

Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who suit MUDs*. Online: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>. Data dostępu: 30 grudnia 2012.

Brockner, J., Rubin, J. Z. (1985). *Entrapment in escalating conflicts: A social psychological analysis*. New York: Springer-Verlag.

Choi, D., Kim, J. (2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customers loyalty to online contents. *CyberPsychology and Behavior, 7*, 11–24.

Csikszentmihalyi, M. (2005). *Przepływ. Psychologia optymalnego doświadczenia* (tłum. M. Wajda-Kacmajor). Taszów: Biblioteka Moderatora.

[12] Na stronach poświęconych grom opisane są szczegóły misji: gdzie można określone zadanie otrzymać i co należy zrobić, by je wykonać. Gracz nie musi więc rozumieć, na czym misja polega, a tylko – przykładowo – jakie potwory zabijać i jaką wirtualną postać kliknąć.

Deci, E.L., Ryan, R.M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior.* New York: Plenum.

Frankl, V. (2012). *Człowiek w poszukiwaniu sensu* (tłum. A. Wolnicka). Warszawa: Wydawnictwo Czarna Owca.

Griffiths, M. (2010). Online video gaming: what should educational psychologists know? *Educational Psychology in Practice, 26*, 35–40.

Grohol J. M. (1997). What's normal? How much is too much when spending time online? Online: <http://psychcentral.com/archives/n100397.htm>. Data dostępu: 20 stycznia 2014.

Harris, A.C., Madden, G.C. (2002). Delay Discounting and Performance on the Prisoner's Dilemma Game. *The Psychological Record, 52*, 429–440.

Higgins, E.T. (1997). Beyond Pleasure and Pain. *American Psychologist, 52*, 1280–1300.

Kaliszewska, K. (2007). *Nadmierne uzywanie Internetu*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Lepper, M.R., Greene, D., Nisbett, R.E. (1973). Undermining children's intrinsic interest with extrinsic rewards: A test of the "overjustification" hypothesis. *Journal of Personality and Social Psychology, 28*(1), 129–137.

Radoff, J. (2011). Game Player Motivations. Online: <http://radoff.com/blog/2011/05/19/game-player--motivations/>. Data dostępu: 30 grudnia 2012.

Rosenfield, D., Folger, R., Adelman, H.F. (1980). When rewards reflect competence: A qualification of the overjustification effect. *Journal of Personality and Social Psychology, 39*(3), 368–376.

Skok, K. (2011). *Rola przepływu w mechanizmie uzależnienia od gier online*. (Nieopublikowana praca doktorska). Uniwersytet Warszawski, Warszawa.

Smith W.K., Lewis M.W. (2011). Toward a theory of paradox: a dynamic equilibrium model of organizing. *Academy of Management Review, 36*(2), 381–403.

Walther, J. B. (1999). Communication addiction disorder: Concern over media, behavior and effects. Online: <http://psychcentral.com/archives/walther_cad.pdf>. Data dostępu: 20 stycznia 2014.

Wan, C., Chiou, W. (2007). The motivations of adolescents who are addicted to online games: a cognitive perspective. *Adolescence, 42*, 179–197.

Weinstein, A.M. (2010). Computer and video game addiction – A comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, 36*, 268–276.

Webster, J., Ho, H. (1997). Audience engagement in multi-media presentations. *ACM SIGMIS Database, 28*, 63–77.

Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, *9*, 772–775.

dr Katarzyna Skok, psycholog, filozof, adiunkt w Zakładzie Psychologii Ogólnej i Klinicznej, Uniwersytet w Białymstoku, kskok488@gmail.com

Paradoks gracza, czyli co motywuje graczy do korzystania z gier online

Abstrakt

Artykuł prezentuje psychologiczną ewolucję motywacji graczy online: od świadomej zabawy po zautomatyzowaną, zdominowaną przez cel, pozbawioną własnej aktywności „produkcję" osiągnięć. Omawiane są paradoksalne zachowania graczy oraz właściwości gier, które im sprzyjają. Paradoks analizowany jest w świetle badań taksonomicznych oraz psychologicznych teorii motywacji wyjaśniających aktywność graczy. Szczegółowo omówiona jest rola zastąpienia motywacji wewnętrznej motywacją zewnętrzną (mechanizm nadmiernego uzasadnienia) oraz pułapki psychologicznej. Wskazane są również cechy gier sprzyjające paradoksalnym zachowaniom: (1) instrumentalne traktowanie grania, (2) przymus wykonywania określonych czynności, (3) wzmacnianie egoistycznych i stereotypowych zachowań. Dodatkowo przedstawiona jest propozycja dystrybucji nagród podtrzymującej motywację wewnętrzną.

SŁOWA KLUCZOWE: *gry online, zachowania paradoksalne, motywacja wewnętrzna, nadmierne uzasadnienie, pułapka psychologiczna*

Gry planszowe Wikingów – rekonstrukcja gier planszowych na przykładzie *hnefatafl*

MICHAŁ SOŁTYSIAK
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań

Abstract

Viking's Board Games – reconstruction of board games on the example of hnefatafl

Although they are mentioned in sagas and often shown on rune stones, old board games are a big challenge for researchers trying to answer questions about their actual rules. Exhibiting the remains of such a board game in a cabinet at a museum makes it a static object, not a socially functioning cultural component. It is harder to say how a particular game was played in the past (e.g. what elements and strategies were necessary), as well as to determine if the social prestige of that game was similar to, say, that of chess in later times. There is always a dilemma: whether we are able to reconstruct the rules or just to create a potential, not easily verifiable game image which is based on chronologically later principles.

The article is devoted in particular to the reconstruction of the most prestigious of board games in Viking Scandinavia – hnefatafl. Boards and iconic presentations of this game are found in the whole area of Scandinavian influence and contacts, from the British Isles to the shores of the Baltic Sea. The game, known probably from the fifth century AD, was very popular in the whole Viking area, and only with the spread of chess did it lose its preeminence as "the game of kings". However, this was not the end of its career, because, for instance,

the first purely European chess set, the so-called Lewis Chessmen, was most likely also a set for playing hnefatafl.

The rules of hnefatafl were reconstructed using the game rules from the eighteenth-century diary of Carl Linnaeus. This raises numerous questions concerning the credibility of the rules which are applied when hnefatafl is played today.

KEYWORDS: *board game,* hnefatafl*, archaeology, Vikings*

1. Wstęp

Gry planszowe towarzyszyły ludzkości od tysiącleci. Najwcześniejsze przedstawienia planszy i samej rozgrywki pochodzą z predynastycznego Egiptu, sprzed ok 5000 lat (Piccione, 1980). W wikińskiej Skandynawii gry takie były popularne jako rozrywka możnych oraz osób mieniących się wykształconymi. Często społeczne znaczenie gier planszowych było bardzo podobne jak w dzisiejszych szachach, gdyż traktowano je jako szkołę logicznego oraz strategicznego myślenia, a zwycięzcy nierzadko zdobywali dzięki swym umiejętnościom wielki prestiż. Nie była to jedynie męska rozrywka, gdyż grały również kobiety (Eales, 1985).

Tafl emk orr at efla, „W tafla zagrać bardzo lubię" (cyt. za: Gordon, 1957, s. 155) – tak zaczyna swoje wyliczanie umiejętności ważnych dla prawdziwego Skandynawa jarl Rongvaldr Kali. Nie precyzuje on, w którą odmianę gier planszowych popularnych w jego czasach lubi zagrać, natomiast stawia grę na równi z umiejętnością pisania runów, czytania ksiąg, pracą w kuźni, jazdą na nartach, łucznictwem, wioślarstwem, grą na harfie i składaniem sag, jako podstawowe dziewięć umiejętności godnych rozumnego męża i władcy (Gordon, 1957). Nie wiemy, która z gier planszowych była najbardziej prestiżowa w kulturze wikińskiej – w czasach jarla znane były już takie gry, jak *skaktafl* (szachy), *kvatrutafl* (*tryktrak*) i *hnefatafl* („królewski stół"). Każda z nich odgrywała ważną rolę pośród rozrywek Skandynawów. W sagach granie w gry planszowe było jednym z elementów szczęśliwej rzeczywistości, na przykład w Eddzie Poetyckiej znajdujemy strofy wprost wspominające o grze w *tafl*[1]. Po *Ragnaroku* odmło-

[1] Za komentarzem w tłumaczeniu Lee Hollandera (*Poetic Edda*, 1962, s. 12). Niestety w polskim tłumaczeniu, podobnie jak w wielu innych językach, np. w kanonicznej angielskiej wersji *Poetic Edda* w przekładzie Henry'ego Adamsa Bellowsa z 1936 roku (*Poetic Edda*, 1936, s. 25) przetłumaczono termin *tafl* jedynie jako „złote tablice", bez wyjaśnienia, czym owe tablice były. Oryginał staroislandzki, w wydaniu Gamla Eddadigte z roku 1932, zawiera odniesienia właśnie do gry w *tafl* (por. Gamla Eddadigte, 1932, s. 16–17.). W znanym u nas tłumaczeniu Apolonii Załuskiej-Strömberg brzmi on następująco: *61. Tam potem cudowne Złote tablice w trawie się znajdą,Te, co za dawnych czasów*

dzeni bogowie mają zaś odnaleźć złote plansze do gry i wrócić dzięki nim do dawnego, idyllicznego stylu życia.

Kłopot pojawia się jednak przy pytaniach przyziemnych. Jak grano w te gry? Jakie były ich reguły? Znany mediewista Philip Grierson dawno temu już żartobliwie stwierdzał na temat archeologii i jej odkryć: „Mówi się, że łopata nie kłamie, ale ma też tę zaletę, że nie umie mówić" (cyt. za: Hodges, 2001, s. 9). Miał niestety dużo racji. Pokazanie w muzeum, w przepełnionej często gablocie, pozostałości po dawnej grze planszowej tworzy z niej swoistą mumię funkcjonującego społecznie elementu kultury (ryc. 1). Dużo trudniej odpowiedzieć na pytanie o wygląd rzeczywistej rozgrywki. Nie wiemy, jakie elementy i strategie były niezbędne do wygrania partii, jakie zasady regulowały ruch pionów, wreszcie czy gra była zbalansowana oraz dawała podobne szanse obu przeciwnikom. W związku z nazwą „królewski stół" należałoby też odpowiedzieć na pytanie, czy prestiż społeczny *hnefatafl* był taki sam jak szachów w czasach późniejszych, czy może była to bardziej egalitarna rozrywka. Zawsze staje się również wobec dylematu, czy jesteśmy w stanie prawidłowo zrekonstruować reguły. Być może bowiem mamy szansę tylko **skonstruować** replikę opartą na źródłach, ale stanowiącą jedynie potencjalny, trudny do weryfikacji obraz gry, wykorzystujący późniejsze chronologicznie zasady i nawiązania, lecz trudny do obrony jako wiarygodna rekonstrukcja.



Ryc. 1. Pozostałości wikińskiej gry planszowej z Muzeum Starożytności w Sztokholmie (źródło: Wikimedia Commons)

posiadali [Wieszczba Wölwy (VÖLUSPÁ), *Edda Poetycka*, 1986, s. 17]. Na fragment ten, jako na dowód sakralizacji gier planszowych i ich symboliki jako elementu szczęśliwej rzeczywistości, zwraca również uwagę Johan Huizinga (2007).

2. Spryt u Wikingów

Zanim przejdziemy do prezentacji toku rekonstrukcji samej gry, należy nakreślić kontekst kulturowy funkcjonowania gier planszowych – a szczególnie *hnefatafl* – w kręgu kontaktów i wpływów skandynawskich w średniowieczu.

Kulturowe znaczenie dawnej gry planszowej jest trudne do objaśnienia. Zazwyczaj znajduje się analogiczną grę z czasów nam bliższych i opisuje się dawny tytuł jako jej „przodka", wprost przekładając na niego jej społeczne znaczenie. Moda na rekonstrukcje przeszłości w celach rozrywkowych często wspiera wszelkie uproszczenia, a gry planszowe jako element ludyczny nie powodują u tzw. poważnych badaczy potrzeby opiniowania, nie stają się podstawą odpowiedniej refleksji i nacisku na rzetelność badań. To tylko gry, a nie tworzenie obrazu przeszłej polityki. Duże znaczenie odgrywa również współczesny mechanizm popytu rynkowego, który wymaga dostosowania się do stereotypów i oczekiwań kultury popularnej.

Tymczasem kultura wikingów jest odmienna od naszej i trudno np. uznać, że dana gra to „jak dzisiejsze szachy – rozrywka osób wykształconych i myślących, ewentualnie elegancka forma spędzania czasu" itd.

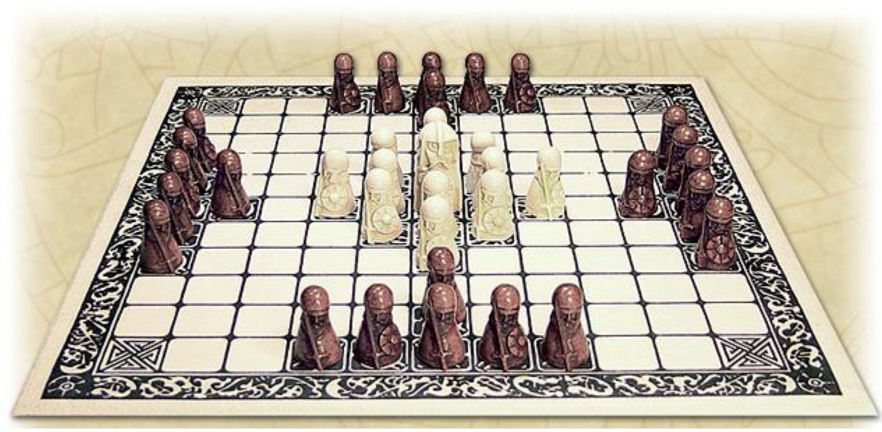
Pierwszą kwestią, jaką chcę poruszyć, są odmienne mechanizmy zachowań społecznych. Jak możemy domniemywać z *Eddy Poetyckiej* i z sag, przyjaciołom należy się lojalność, a wrogom zdrada:

> 45. Jeżeli masz innego, któremu nie wierzysz,
> Lecz chcesz mieć z niego korzyść,
> Układaj piękne słowa, lecz myśli kryj zdradliwe
> I fałsz płać zdradą.
> 46. Tak samo z owym, któremu nie wierzysz
> I wątpisz w jego szczerość:
> Uśmiechaj się do niego, mów inaczej niż myślisz,
> Płać pięknym za nadobne.
>
> (Edda Poetycka, 1986, s. 26).

Pozostaje pytanie, czy takie zasady przekładały się również na gry planszowe, gdzie umiejętność wprowadzania w błąd i blefowania jest dzisiaj postrzegana ambiwalentnie. Tym samy rodzi się problem badawczy dotyczący tego, czy gry planszowe Wikingów miały w swych regułach więcej z gier hazardowych antagonizujących mocno przeciwników, czy też kładły większy nacisk na szlachetność (w sensie sprawiedliwej rywalizacji) i intelektualność (czyli położenie nacisku na strategiczny aspekt gry) rozrywki, jak to jest w szachach.

Znany nam tryktrak może mieć charakter hazardowy, a więc łatwo znaleźć analogię kulturową dla *hnefatafl* jako planszowej gry hazardowej. Hazardowość współgra zaś ze stereotypem Skandynawów doby wikińskiej, gdyż dzięki swoistej „historycznej popkulturze" ugruntował się od wieków wizerunek okrutnych wojowników, którzy przynoszą jedynie śmierć, gwałty i pożogę. Trudno więc wyobrazić ich sobie przy „szlachetnej i uczciwej" grze.

Dziś już jednak wiemy, że to tylko propaganda, gdyż generalnie Skandynawowie byli narodem kupców i kolonizatorów, którzy często adaptowali się i łączyli z lokalnymi grupami o innym etnosie, tworząc nową jakość, tak jak to było np. z Sasami na Wyspach Brytyjskich albo Waregami na Rusi. Co więcej, wyprawy wojenne były udziałem jedynie niewielkiej grupy mieszkańców Skandynawii, większość stanowili rzemieślnicy, rolnicy – ludność typowo wiejska (Roesdahl, 2001). Dla niej gry planszowe mogły być ważnym elementem rozrywki, a jako że członkowie tej grupy przebywali „wśród swoich", to najpewniej zasady tych gier były ściśle określone, same rozgrywki zaś – można domniemywać – przebiegały „honorowo".



Ryc. 2. Rekonstrukcja planszy do gry *hnefatafl* (źródło: Wikimedia Commons)

3. *Hnefatafl* jako przedmiot badań w naukach historycznych

Szczególne miejsce wśród gier z rodziny *tafl* należy się najbardziej prestiżowej z gier planszowych w wikińskiej Skandynawii – *hnefatafl* (ryc. 2). Nazwę tę tłumaczy się jako „królewski stół" (Batey, Clarke, Page, Price, 1998). Skoncentruję się tu na tym jednym przypadku, gdyż opisywana gra wydaje się czysto wikińskim wynalazkiem, a jej zasady są najmniej znane. Plansze i przedstawienia ikoniczne *hnefatafl* znajdowano w całej strefie wpływów i kontaktów

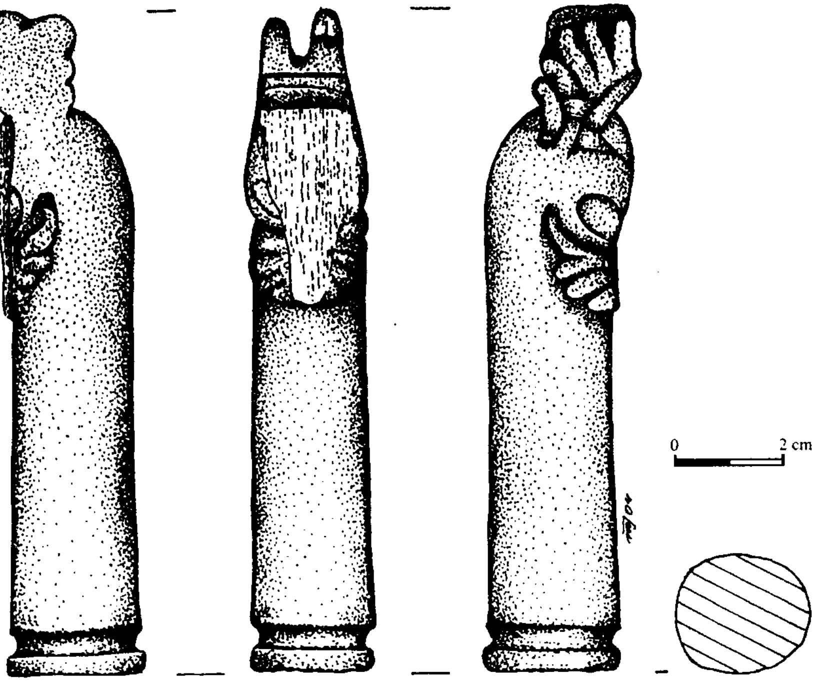
skandynawskich, od Wysp Brytyjskich po wybrzeża Bałtyku. Ta gra, znana najpewniej od V wieku naszej ery (Murray, 1952), choć archeologicznie nie jest to potwierdzone żadnymi znaleziskami (Bell, 2010), była bardzo popularna w strefie wikińskiej i przypuszczalnie stanowiła ważny element kultury ludycznej w społeczeństwie wikingów. Dopiero rozpowszechnienie chrześcijaństwa i powiązane z nim rozprzestrzenienie się szachów jako „gry królewskiej" odebrało *hnefatafl* palmę pierwszeństwa, gdyż w „uniwersalistycznym" obrazie świata szachy były elementem odzwierciedlającym system społeczny w średniowiecznej Europie (Yalom, 2004). Być może też szachy jako gra mocno propagowana w chrześcijańskim świecie były lepiej widziane i bardziej modne wśród świeżo schrystianizowanej ludności północnej Europy. Nie było to jednak całkowite zwycięstwo pochodzącej z południa gry, gdyż wiele wskazuje na to, że wciąż grano w tafla.

Ślady rozpowszechnienia *hnefatafl* znany z całego obszaru kontaktów i wpływów skandynawskich. Archeolodzy wciąż znajdują liczne pionki lub wręcz zestawy pionków, które często wszakże zdają się niekompletne. Nie mamy bowiem w pojedynczych zespołach artefaktów z jednego stanowiska archeologicznego takich proporcji pionów danego rodzaju, do jakich przyzwyczaiły nas dzisiejsze gry planszowe. Archeolodzy zazwyczaj też nie zajmują się odtwarzaniem reguł, gdyż problemy metodyczne, jakie się przy tym pojawiają, przysparzają poważnych trudności. Niedostępność pełnego zestawu pionów, częsty brak planszy i różnorodność form powodują, że odpowiedź na pytanie o rzeczywiste funkcjonowanie danych artefaktów jest w najlepszym wypadku hipotetyczna i trudna do weryfikacji.

Przykładem może być chociażby pojedynczy pionek z Wolina, przepięknie zdobiony w stylu zwierzęcym (a dokładnie w stylu Ringerike) i datowany na XI wiek (ryc. 3). Prawie niemożliwe wydaje się określenie, z jakiej gry pochodzi. Trudno jednoznacznie dopatrywać się w tym przedmiocie pionka do szachów, gdyż nie mamy dowodów na pojawienie się tak wcześnie w regionie ujścia Odry tej gry planszowej (choć nie jest ono niemożliwe). Kształt sugeruje jednak konika (skoczka) szachowego. Właśnie tego rodzaju niewiadome powodują, że tak trudno rekonstruuje się gry planszowe na podstawie znalezionych artefaktów, szczególnie pojedynczych i oderwanych kontekstowo, nie tworzących pełnych zestawów elementów do danej gry.

Z sag i źródeł historycznych wiemy niewiele o samej grze i jej zasadach. Na temat *hnefatafl* pewne jest tylko to, że była to gra dla dwóch graczy, dysponujących różnymi liczbami pionów. Jeden z nich, posiadający mniejszą armię, odgrywał rolę króla atakowanego przez flankujące go, przeważające liczebnie siły przeciwnika. Celem tego gracza było dotarcie do brzegu planszy, natomiast atakujący miał za zadanie unieruchomić pion króla. Grało się na kwadratowych

planszach mających różnorodną, zazwyczaj nieparzystą liczbę pól (taką samą w pionie i poziomie), od 7 do 17 pól na stronę (Bell, 2010).



Ryc. 3. Pionek do gry planszowej wykonany w stylu *Ringerike* (konik szachowy?) z Wolina, stan. Wolin-Ogrody (źródło: Filipowiak, 1997, s. 67, ryc. 17)

Fragmenty plansz znamy z wielu miejsc, jednak zazwyczaj były one uszkodzone lub stopień ich zniszczenia ograniczał możliwości badawcze. Niestety drewno w północnoeuropejskim klimacie nie zachowuje się idealnie, a istnieje również szansa, że plansza do *hnefatafl* była wykonana ze skóry lub tkaniny, co prawie uniemożliwiłoby jej przetrwanie do dzisiejszych czasów. Kilka drewnianych i kościanych artefaktów jednak się zachowało. Najbardziej znana jest drewniana plansza z Ballinderry w Irlandii, mająca siedem pól w pionie i siedem w poziomie, wspaniale rzeźbiona i wykonana z niesamowitym pietyzmem. To ten artefakt, znaleziony w 1932 roku, stał się ważnym etapem w badaniach nad *hnefatafl* i jej regułami. Była to pierwsza kompletnie zachowana plansza do tej gry. Wstępnie jednak uznano, że jest to zabytek celtycki, a nie skandynawski. Miała być to plansza do przypisywanej Celtom gry *tallfwrdd* (Simpson, 1972).

Kwestia historii planszy i pionów do gry *hnefatafla* wymaga omówienia jeszcze jednego problemu badawczego związanego z tą formą rozrywki w dobie wikińskiej. Przed odkryciem wcześniej wspomnianej planszy w Szkocji znaleziono słynny zestaw bierek szachowych. 11 kwietnia 1831 roku Roderick Ririe ze Stornway w Lewis odnalazła skarb składający się z 93 bierek i 14 rzeźbionych sztonów. Przypuszcza się, że zrobiono je w Norwegii bądź Szwecji, być może zostały wykonane w XII wieku przez rzemieślników z Trondheim lub Lund, gdzie znajdowano podobne egzemplarze. Choć bierki znaleziono w podziemnej kamiennej komorze pośród popiołów, to prawdopodobnie nie były wyposażeniem grobowym, lecz skarbem ukrytym w podziemnym magazynie (takowe często budowano w Szkocji w XII wieku). Wszystkie były najpewniej nowe w chwili ukrycia, gdyż nie noszą śladów użytkowania, napraw, starć i podmian zniszczonych elementów. Jest to pierwszy znany przykład bierek szachowych w Europie Północnej, w którym mamy już biskupów (gońców), a nie słonie, jak to jest w indyjskim oryginale szachów.

Prawie wszystkie elementy kolekcji są wyrzeźbione z kłów morsów, pozostałe wykonano z zębów wieloryba. Wszystkie elementy należą do czterech lub pięciu zestawów, z których dwa są kompletne. W sumie szachy z Lewis składają się z 8 królów, 8 królowych, 16 gońców (biskupów), 15 skoczków (rycerzy), 12 wież (strażników) i 19 pionów. Wszystkie bierki są rzeźbami o ludzkich kształtach, z wyjątkiem pionów, które przypominają kamienie nagrobne. Skoczki są przedstawione jako jeźdźcy (na miniaturowych koniach), trzymający włócznie i tarcze. Wszystkie figury mają zdecydowanie ponury wyraz twarzy, z wyjątkiem trzech wież, które są ukazane jako berserkerzy, z dzikością w oczach ściskający swoje tarcze w szale wojennym. Niektóre z bierek były zabarwione na czerwono w celu odróżnienia od siebie dwóch kompletów. Czternaście sztonów zaś to najpewniej również pionki do gry w tryktraka i warcaby, gdyż ich kształt i rzeźbienia są analogiczne do znanych z innych źródeł skandynawskich pionków do gier.

Wiele wskazuje, że mamy do czynienia z zestawem do kilku gier, nie tylko nowo propagowanych szachów, ale również tryktraka, warcabów i właśnie *hnefatafl*, która była popularna na tych terenach. Plansze do wszystkich tych gier zazwyczaj wykonywano jako jedną obustronną płytę z drewna; rzadko zachowywała się ona w materiale archeologicznym. Znamy jednak wykonaną z kła morsa i zębów wieloryba planszę obustronną do szachów i *hnefatafl*, jaką podarowano w darze Haraldowi Sinozębemu, królowi Norwegii w XI wieku. Tym samym mamy dowód na stopniowe rozpowszechnienie się nowości, jaką były przywiezione ze wschodu szachy – przy jednoczesnej popularności rodzimych gier (Caldwell, Hall, Wilkinson, 2010).

4. Dzisiejsza rekonstrukcja zasad hnefatafl

W latach trzydziestych XX wieku, gdy znaleziono planszę z Ballindery, pojawiły się różne koncepcje odtworzenia zasad *hnefatafl*. Pierwszą z nich, zasugerowaną przez znalazcę artefaktu, było oparcie się na regułach znanej gry „lis i gęsi". Skandynawowie znali ją jednak pod nazwą *halatafl*; być może w latach trzydziestych nikt nie dotarł do informujących o tym źródeł islandzkich (Simpson, 1972). Jak wskazuje Harold Murray, gra „lis i gęsi" nie spełniała również wszystkich warunków narzucanych przez formę artefaktu, gdyż pozostawiała bez odpowiedzi pytanie o sens specjalnego oznaczenia narożników i środka planszy. W tej sytuacji jednym z najlepszych wyjaśnień wydawało się wykorzystanie opisu szesnastowiecznej gry celtyckiej scharakteryzowanej przez Roberta ab Ifana w 1587 roku jako starożytna gra Walijczyków – *tawlbwrdd*. Zalecał ją najstarszy kodeks praw walijskich jako doskonałą pomoc edukacyjną na dworach królewskich. Po raz pierwszy wspomniano o niej w połowie X wieku (Murray, 1952). Biorąc pod uwagę jej wygląd, powstaje pytanie, czy nie została zapożyczona od Skandynawów i czy nie stanowi w najlepszym wypadku wspólnego dziedzictwa obu nacji (Bell, 2010).

W walijskich regułach mamy do czynienia z królem otoczonym gwardią pionów, który stara się uciec przed otaczającymi go pionkami przeciwnika, przewyższającymi dwukrotnie liczbę gwardzistów z królem. Grano na kwadratowej planszy mającej od ośmiu do dwunastu pól w pionie i poziomie, a celem było „uwięzienie" pionów przeciwnika, szczególnie króla, nie zaś bicie przez „przeskoczenie" (Walker, 2007). Znana z przekazów „starożytna celtycka" gra wydaje się więc jakimś wcieleniem *hnetatafl*. To względy kulturowe mogły wpłynąć na to, że *tawlbwrdd* wstępnie uznano za dawną grę celtycką, W przedwojennych badaniach kojarzono wikingów bardziej z grą w kości niż z grami czysto rozrywkowymi (powiązanie tego ludu z hazardem wynika z jego złej sławy). Kultura masowa i stereotypy na temat wikingów propagowane w literaturze popularnonaukowej stworzyły wizerunek odległy od skupionych nad planszą graczy (Murray, 1952). Podobnie eksponowanie wikińskiego dziedzictwa w międzywojennej Anglii nie było czymś dobrze widzianym (Bell, 2010).

Pewne właściwości rozgrywki w *hnefatafl* wywodzono również z gier antycznych, pochodzących ze starożytnego Rzymu i Grecji. Chodzi o grę rzymskich legionów *ludus latruncolorum* i antyczną grę grecką o nazwie *petteia*. Obie są znane z zachowanych plansz i wizerunków grających, przedstawianych np. w Grecji na amforach. Zasady tych gier również przewidują „uwięzienie" pionka pomiędzy dwoma innymi pionkami zamiast jego bicia poprzez „przeskoczenie" (Walker, 2007). Gry te jednak opierają się na zasa-

dzie, że przeciwnicy dysponują początkowo takimi samymi siłami, a ich pionki rozpoczynają rozgrywkę po przeciwległych bokach planszy. Tym samym choć jedna z głównych reguł rozgrywki jest tożsama, to jednak trudno doszukiwać się aż tak antycznych wzorców dla *hnefatafl* poza mechanizmem blokowania pionów. Podobny mechanizm występuje w chińskim go, a przecież trudno wywodzić *hnefatafl* ze starożytnych Chin.

W rachubę wchodziło również wykorzystanie szczegółowo opisanej przez Karola Linneusza gry planszowej *tablut*, z którą botanik spotkał się podczas swojej podróży po Laponii i której reguły zawarł w pamiętniku z 1732 roku (Linnaeus, 1811). Przedstawił tam najdokładniej reguły gry z rodziny *tafl* i dzisiejsze rekonstrukcje *hnefatafl* opierają się głównie na jego zapiskach (Bell, 2010). Co ciekawe, najpewniej nie rozumiejąc nazw obu przeciwnych stron, nazwał broniącego się króla i jego gwardię Szwedami, a atakujących Moskwiczanami, gdyż w okresie, w którym żył, wojny szwedzko-rosyjskie spowodowały wiele zniszczeń w rodzinnych stronach Linneusza (Helmfrid, 2005).

Wszystko to składa się na wersję gry skonstruowaną przez badaczy w latach 40. i 50. Wiele zasad zostało wówczas dopisanych, by zrównoważyć szanse obu stron i pozwolić współczesnym rozegrać partię królewskiej gry wikingów. Wciąż jednak nie mamy historycznego potwierdzenia dla następujących problemów dotyczących współczesnych zasad *hnefatafl*:

1. Nie wiadomo, kto pierwszy rozpoczyna rozgrywkę.
2. Czy król może zbijać piony przeciwnika?
3. Czy piony mogą bezpiecznie kończyć ruch między dwoma pionami przeciwnika?
4. I najważniejsze: na czym dokładnie polega zwycięstwo królewskich – czy król ma dotrzeć do jednego z rogów planszy, czy wystarczy, że dojdzie do jej krawędzi? (Helmfrid, 2005).

W regułach przedstawionych przez Murraya (1952) mamy hipotetyczne wyjaśnienie tych problemów: król zaczyna jako pierwszy, może zbijać piony przeciwnika, a jego zwycięstwo polega na dotarciu do narożnika planszy.

Duża liczba niewiadomych w dziedzinie zasad gry może również stanowić wspaniałą możliwość dla cybernetyki. Dzięki badaniu Philipa Hingstona ze School of Computer and Information Science na Edith Cowan University w Australii udało się wykorzystać problem braku jednolicie ustanowionych reguł do badania sztucznej inteligencji i procesu cybernetycznego uczenia się. Komputer miał zbadać, poprzez ciąg rozgrywek o zmiennych zasadach, możliwość stworzenia najbardziej zbalansowanych zasad *hnefatafl* (Hingston, 2007). Plan ten powiódł się i dzięki temu udało się stworzyć nowoczesne zasady gry, które odpowiadają obecnym kulturowym wymogom gier planszowych, gdzie obaj przeciwnicy pomimo asymetrycznego rozkładu

początkowych sztonów na planszy muszą mieć równe szanse. Znane więc wcześniej zrekonstruowane reguły zostały dzięki temu doprecyzowane i ustalone w formie wykorzystywanej dziś podczas wszelkich partii (Walker, 2007). Trzeba jednak zaznaczyć, że w czasach Wikingów mogły istnieć jakiś inne, nieznane nam reguły kulturowe i tradycje, zgodnie z którymi przeciwnicy nie musieli mieć takich samych szans. W samych źródłach do rekonstrukcji brakuje wyjaśnienia tej kwestii.

Tak czy inaczej, powstaje tutaj bardzo ciekawy problem dla badań nad wymogiem równowagi w grach planszowych i możliwością oceny „sprawiedliwości rozgrywki" za pomocą sztucznej inteligencji.

5. Zakończenie

Dziś zestawy do *hnefatafl* można kupić w każdym prawie muzeum w Skandynawii i Irlandii. Spotyka się tę grę podczas wszelkich spotkań tamtejszych rekonstruktorów średniowiecza. Można jednak wprost powiedzieć, że mamy do czynienia z repliką, a nie pełną rekonstrukcją. Większość reguł oparta jest na przypuszczalnych fundamentach opisanych jako inne gry, podobne w swych zasadach do *hnefatafl*. Pewne zaś zasady zostały skonstruowane już w naszych czasach, żeby zrównoważyć reguły i umożliwić grę. Oczywiście możemy się spierać o to, czy zasady opisane przez Linneusza, najpełniejsze i najszerzej wykorzystane przy rekonstrukcji gry, nie są rzeczywistymi zabytkami z okresu wikińskiego, gdyż stopień tradycjonalizmu u Lapończyków w XVIII wieku (sądząc po opisach ówczesnych badaczy) był bardzo duży i wiele elementów ich kultury zdawało się żywcem przeniesionych z dalekiej przeszłości. Być może przyszłe odkrycia rozświetlą kwestię prawdziwości wykorzystywanych dziś reguł *hnefatafl* albo odpowiedzą nam na liczne pytania dotyczące historycznego umotywowania dzisiejszych zasad rozgrywki w tę królewską grę.

Cokolwiek jednak powiedzieć, gra ta funkcjonuje dziś jako element wikińskiej przeszłości Skandynawii i zabytek świadczący o osadnictwie wikińskim oraz kontaktach północnej Europy ze światem skandynawskim w średniowieczu. Jednocześnie staje się żywym elementem dzisiejszej kultury, wykorzystywanym przez licznych rekonstruktorów i miłośników dawnych rozrywek[2]. Jest także cennym przedmiotem badań dla różnych dziedzin

[2] Zobacz np. Celtnet (nt. *tallfwrdd*): <http://www.celtnet.org.uk/miscellaneous/tallfwrdd.html>, Neil's Research Home Page: <http://www.treheima.ca/viking/tafl.htm>, Regia Anglorum: <http://www.regia.org/games.htm>, a także Yggdrasill Thing, forum Drużyny Yggdrasill, dotyczące szwedz-

wiedzy, poczynając od cybernetyki, gdzie rozgrywki tafla stanowią lepsze od szachów testy dla badania powiązań cybernetycznych i procesu uczenia się przez sztuczną inteligencję (Hingston, 2007), po badania symboliki starożytnej i kulturoznawstwo, gdyż plansza *hnefatafl* według niektórych wyraża nawet starożytne proporcje pięciu kierunków świata[3] (Trubshaw, 1996). Funkcjonowanie dawnych gier w dzisiejszym społeczeństwie to jednak temat na osobny artykuł.

LITERATURA

ŹRÓDŁA

Gamla Eddadigte (1932), red. F. Jónnson. Kopenhaga: G.E.C. Gads Forlag.

The Poetic Edda (1936), tłum. H.A. Bellows. London: Edwin Mellen Press.

The Poetic Edda (1962), tłum. L. Hollander. Austin: University of Texas Press.

Edda Poetycka (1986), tłum. A. Załuska-Strömberg. Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk–Łódź: Ossolineum.

OPRACOWANIA

Batey, C., Clarke, H., Page, R.I., Price, N.S. (1998). *Wielkie kultury świata. Wikingowie*. Warszawa: Świat Książki.

Bell, R.C. (2010). *Board and Table Games from Many Civilizations*. Dover: Dover Publications.

Caldwell, D.H., Hall, M.A., Wilkinson C.M. (2010). *Lewis Chessmen Unmasked*. Glasgow: National Museums Of Scotland.

Eales, R. (1985). *Chess: History of the Game*. New York: Hardinge Simpole Limited.

Filipowiak, W. (1997). Some aspects of development of Wolin in 8th-11th centuries in the light of the results of new research. W: P. Urbańczyk (red.), *Origins of Central Europe* (s. 47–74). Warsaw: Scientific Society of Polish Archaeologists, Institute of Archaeology and Ethnology Polish Academy of Sciences.

Gordon, E.V. (red). (1957). *An Introduction to Old Norse*. Oxford: Oxford University Press.

Helmfrid, S. (2005). *Hnefatafl – the Strategic Board Game of the Vikings*. Online: <http://www.hem.bredband.net/b512479/Hnefatafl_by_Sten_Helmfrid.pdf>.

kich wikingów z X–XI w.: <http://www.yggdrasillthing.fora.pl/gry-i-zabawy,42/hnefatafl,213.html> i wiele innych (data dostępu: 25 października 2012).

[3] Do północy, wschodu, zachodu i południa dodano kierunek w górę – dół jest niegodny, jak twierdzą kanony wielu systemów religijnych (Trubshaw, 1996).

Hencken, H.O. (1933). Ballindery Cranog. *Acta Archaeologica, 4*, 103–239.

Hingston, P. (2007). Evolving Players for an Ancient Game: Hnefatafl. Materiały z IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games, 2007. Honolulu. Online: <http://ro.ecu.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=5968&context=ecuworks>.

Hodges, R. (2001). *Dark Ages Economics. The origins of towns and trade A.D. 600–1000*. London: Bristol Classical Press.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Wydawnictwo Aletheia.

Linnaeus, C. (1811). *Lachesis Lapponica*. London: White and Cochrane.

Murray, H.J.R. (1952). *A history of Board Games other than Chess*. Oxford: Oxford University Press.

Piccione, P.A. (1980). In Search of the Meaning of Senet. *Archaeology, 7/8*, 55–58.

Roesdahl, E. (2001). *Historia wikingów*. Warszawa: Marabut.

Simpson, W.G. (1972). A Gaming Board of Ballinderry-Type from Knockanboy, Derrykeighan, Co. Antrim. *Ulster Journal of Archaeology, Third Series, 35*, 63–64.

Trubshaw, B. (1996). The Fifth Direction Sacred centres in Ireland. *At the Edge, 2*. Online: <http://www.indigogroup.co.uk/edge/5dirns.htm>.

Walker, D. (2007). *Reconstructing Hnefatafl. A Series of Four Articles*. Online: <www.tafl.cyningstan.org.uk/files/recon-draft.pdf>.

Yalom, M. (2004). *Birth Of The Chess Queen*. Londyn: Rivers Oram Press.

Data dostępu do wykorzystanych materiałów internetowych: 25 października 2012.

SPIS RYCIN

dr Michał Sołtysiak, archeolog, pracę doktorską obronił w Instytucie Prahistorii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (w Katedrze Teorii i Metod w Archeologii), członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier, mjksol@gmail.com

Gry planszowe Wikingów – rekonstrukcja gier planszowych na przykładzie *hnefatafl*

Abstrakt

Wspominane w sagach, ukazywane na kamieniach runicznych, dawne gry planszowe często jednak stanowią duże wyzwanie dla badaczy, próbujących odpowiedzieć na pytanie o ich rzeczywiste reguły. Pokazanie w muzeum w gablocie pozostałości po grze planszowej sprzed wieków tworzy z niej jedynie statyczny przedmiot, a nie funkcjonujący społecznie składnik kultury. Trudniej jest odtworzyć, jak wyglądała rzeczywista rozgrywka (np. jakie elementy i strategie były niezbędne), a także odpowiedzieć na pytanie, czy prestiż społeczny gry był taki sam, jak szachów w czasach późniejszych. Zawsze staje się wobec dylematu, czy jesteśmy w stanie zrekonstruować reguły, czy tylko stworzyć potencjalny, trudny do weryfikacji obraz gry, wykorzystujący późniejsze chronologicznie zasady.

Artykuł został poświęcony w szczególności zabytkom i rekonstrukcji najbardziej prestiżowej z gier planszowych w wikińskiej Skandynawii – hnefatafl. Plansze i przedstawienia ikoniczne tej gry znajdujemy w całej strefie wpływów oraz kontaktów skandynawskich, poczynając od Wysp Brytyjskich, a kończąc na wybrzeżach Bałtyku. Gra ta, znana najpewniej od V wieku naszej ery, była bardzo popularna w strefie wikińskiej i dopiero rozpowszechnienie szachów odebrało jej palmę pierwszeństwa „królewskiej gry". Nie był to jednak koniec kariery hnefatafl, gdyż np. pierwszy stricte europejski komplet szachów, tzw. szachy z Lewis, był najpewniej również kompletem do tej gry.

Zasady hnefatafl zrekonstruowano z użyciem reguł gier z XVIII wieku znalezionych w pamiętniku Karola Lineusza. Rodzi to liczne pytania o wiarygodność reguł wykorzystywanych dzisiaj podczas rozgrywek hnefatafl.

SŁOWA KLUCZOWE: *gra planszowa,* hnefatafl*, archeologia, wikingowie*

Homo Ludens 1(5)/2013

Współczesne modele komercjalizacji gier komputerowych: zasady funkcjonowania i opinie graczy

JAKUB SWACHA
Uniwersytet Szczeciński

Abstract

Contemporary models for commercialization of computer games: principles of operation and player opinions

Computer games, mostly because of their high level of production costs, are mostly commercialized. In recent years, rapid developments in the area of Information and Communication Technologies allowed for new forms of commercialization of computer games, and significantly changed the solutions that publishers use for their economic benefit. The paper describes the most popular models for commercialization of computer games and discusses results of research on how the gamers themselves view those models.

KEYWORDS: *computer games, commercialization of computer games, game commercialization models*

1. Wstęp

Choć uznawana za pierwszą w historii grę komputerową *Spacewar* nie była komercyjna (Rucker, 2002, s. 278), taki charakter ma większość gier publikowanych od

wczesnych lat 70. XX w. (Weiss, 2007). Z pewnością za główną przyczynę takiego stanu rzeczy należy uznać wysoki poziom nakładów niezbędnych do przygotowania gry komputerowej. Już dwadzieścia lat temu średni koszt wydania gry komputerowej szacowano na 100 tysięcy dolarów amerykańskich, obecnie przekracza on 20 milionów dolarów, a najwyższy opublikowany budżet przekroczył 200 milionów dolarów (Mhatre, 2012). Patrząc z innej strony, należy dostrzec motywującą wydawców komercyjnych wizję wielomilionowych zysków, którą uzasadnia liczba potencjalnych nabywców – użytkowników komputerów osobistych, konsol, tabletów i innych urządzeń przenośnych. Według danych stowarzyszenia producentów oprogramowania rozrywkowego ESA tylko amerykańscy konsumenci w 2011 wydali na gry i dodatki do nich, a także niezbędny sprzęt i akcesoria niemal 25 miliardów dolarów USA (ESA, 2012).

Podstawową formą uzyskiwania korzyści materialnej przez wydawcę gry jest jej odpłatna dystrybucja. Standardowa forma odpłatnej dystrybucji gier komputerowych jest zbliżona do dystrybucji gier planszowych. Nabywca, dokonujący zakupu w sklepie (klasycznym lub wysyłkowym), otrzymuje fizyczny przedmiot – nośnik danych, na którym zapisany jest kod gry i niezbędne do jego działania dane. Z taką formą dystrybucji wiąże się wiele kłopotów dla wydawcy: przedmiot sprzedaży ma charakter fizycznego przedmiotu, który musi być wyprodukowany w nakładzie odpowiadającym faktycznemu popytowi i dostarczony do punktu sprzedaży.

Nakład gry nie może być zbyt wysoki z uwagi na niepomijalne jednostkowe koszty produkcji, obejmujące przede wszystkim nakłady na wytworzenie nośnika danych, instrukcji i opakowania. Nakład gry nie może być też zbyt mały, ponieważ towarzyszący premierze gry wysoki popyt może gwałtownie zmaleć, na przykład po premierze innych gier, a konieczność produkcji fizycznych nośników i ich dystrybucji klasycznymi kanałami oznacza opóźnienia w przypadku dodruku po premierze gry. Jednocześnie poziom popytu jest trudny do oszacowania przed premierą; znane są przypadki gier, których nakład znacząco przekraczał popyt, co w rezultacie naraziło wydawców na olbrzymie straty – klasyczny stał się przypadek wydanej w 1982 r. przez Atari gry *E.T. the Extra-Terrestrial* (Wolf, 2012a, s. 97).

Gwałtowny rozwój technologii teleinformatycznych, jaki ma miejsce w ostatnich latach, nie tylko umożliwił nowe formy komercyjnej dystrybucji gier komputerowych, ale pozwolił także na nowe sposoby osiągania przez wydawców korzyści ekonomicznej z gier dystrybuowanych bezpłatnie.

W niniejszym artykule omówione zostaną zasady funkcjonowania nowych modeli komercjalizacji gier komputerowych, w szczególności dystrybucja elektroniczna oraz dostępne źródła dodatkowych przychodów po wydaniu gry. Następnie zostanie przedstawiona oparta na wynikach przeprowadzonych przez

autora badań ankietowych próba odpowiedzi na pytanie, jak nowe rozwiązania oceniają gracze.

2. Dystrybucja elektroniczna gier komputerowych

Jakkolwiek dystrybucja elektroniczna oprogramowania ma długą tradycję[1], obecnego znaczenia nabrała dopiero wraz z upowszechnieniem Internetu na przełomie XX i XXI wieku.

Dystrybucja elektroniczna, podobnie jak sprzedaż wysyłkowa, bywa prowadzona przez wydawców, tak dużych[2], jak i małych[3]. Większość sprzedaży realizowana jest jednak poprzez wyspecjalizowane w tej działalności portale (Pelkonen, 2005). W przypadku gier przeznaczonych na telefony ich dystrybucją zajmują się często operatorzy telekomunikacyjni; najważniejsze jednak centra dystrybucji oprogramowania dla urządzeń mobilnych prowadzą dostawcy systemów operacyjnych – są to: Apple Store dla iOS, Google Play dla Android OS oraz Windows Marketplace dla Windows Phone. Podobne centra prowadzą producenci konsol do gier (np. Xbox Live czy PlayStation Network). Najbardziej popularną obecnie platformą dystrybucji elektronicznej gier na komputery osobiste jest Steam, która początkowo dystrybuowała tylko gry wyprodukowane przez jedną firmę – Valve (Heitmann i Tidten, 2011, s. 407). Dystrybucja elektroniczna jest prowadzona także przez niektóre sklepy wysyłkowe (np. Amazon).

Dystrybucję elektroniczną, wobec klasycznej, cechuje szereg zalet; do najważniejszych z nich zaliczamy:

- globalny zasięg, ograniczony jedynie dostępnością Internetu,
- krótki czas od ukończenia gry do dostarczenia jej nabywcy,
- niższe koszty produkcji (nie ma potrzeby produkcji nośników, opakowań itp.),
- elastyczne dostosowanie nakładu do popytu (dowolna liczba kopii danych),
- łatwość dostarczania użytkownikom poprawek, w przypadku wykrycia błędów po wydaniu gry.

Oczywiście dystrybucja elektroniczna nie jest wolna od kłopotów. Chcąc zrobić użytek z globalnego zasięgu, wydawca naraża się na problemy prawne, rozliczeniowe, językowe i telekomunikacyjne, związane ze sprzedażą gry na

[1] Jako ciekawostkę warto tu wspomnieć np. o audycji „Radiokomputer" Rozgłośni Harcerskiej Polskiego Radia, w której w latach 80. XX w. emitowano programy dla popularnych wówczas mikrokomputerów domowych (Kluska, 2008, s. 48).

[2] Zob. np. <store.origin.com>, stronę oferującą gry firmy Electronic Arts.

[3] Zob. np. <anawiki.com>, stronę oferującą gry firmy Anawiki.

rynkach oddalonych geograficznie, ale także odmiennych językowo, kulturowo i różniących się ustrojem prawnym i gospodarczym.

Bardzo duża wielkość plików współczesnych gier komputerowych oznacza, że czas ich pobierania przez użytkowników powolnych łącz internetowych może być liczony w dniach.

Wzmiankowany już gwałtowny charakter zmian w poziomie popytu na gry powoduje, że serwery, szczególnie niewielkich dystrybutorów, często nie wytrzymują obciążenia w dniu premiery oczekiwanego tytułu.

Niższym kosztom produkcji towarzyszą wyższe koszty dystrybucji. Czołowe platformy dystrybucji elektronicznej pobierają od 5 do 30 procent opłaty transakcyjnej, nie licząc kosztów dostępu do platformy (Lerotic, 2012, s. 8). Wydawca utrzymujący własną platformę sprzedaży musi z kolei liczyć się z kosztami administrowania nią i utrzymania serwerów.

3. Inne formy komercjalizacji gier komputerowych

Jakkolwiek inne formy komercjalizacji gier komputerowych mogą być i często są łączone z dystrybucją odpłatną, kluczowego znaczenia nabierają w przypadku dystrybucji bezpłatnej, stanowią bowiem wtedy jedyne źródło dochodów dla wydawców gier.

Drugą pod względem wartości, po samej sprzedaży, formę komercjalizacji gier stanowi sprzedaż dodatków do nich. Według cytowanych już danych ESA, ze źródła tego pochodziło 31 proc. przychodów producentów gier w 2011 r. (ESA, 2012).

Dodatki do gry mogą mieć bardzo różnorodną formę – co wynika także z różnic gatunkowych pomiędzy grami. Można jednak wyróżnić trzy najważniejsze ich grupy:

- rozszerzenia fabularne[4] – np. nowe misje, nowe lokacje, czy nowi bohaterowie;
- rozszerzenia estetyczne – np. personalizacja wyglądu awatara lub jego pojazdu;
- ułatwienia w prowadzeniu gry – np. automatyczni menedżerowie w grach strategicznych czy przyrządy służące do teleportacji w grach cRPG.

[4] Przez zakup dodatku do gry nie rozumiemy tu zakupu podstawowej części gry, której niewielki fragment udostępnia się graczowi bezpłatnie (*demo* lub *trial*), by przed decyzją o zakupie zapoznał się z jej zasadami, fabułą, i grafiką na zasadzie „wypróbuj, zanim kupisz" (Juul, 2010, s. 185).

Spośród wymienionych grup największe zagrożenie dla sprawiedliwej rozgrywki stwarzają dodatki należące do tej ostatniej. Niemniej jednak należy podkreślić, że ułatwienia te stanowią zwykle jedynie pośrednią pomoc dla gracza, korzystając z nich łatwiej jest mu skupić się na innych jej elementach, bardziej kluczowych dla powodzenia w grze.

W dalece bardziej bezpośredni sposób równe szanse w rozgrywce wypacza kolejna forma zarabiania przez wydawców, polegająca na sprzedaży elementów świata gry (Swacha, 2006). Zależnie od specyfiki świata gry, przedmiotem sprzedaży może być np. złoto (lub inna waluta istniejąca w świecie gry), ziemia, przedmioty, pojazdy czy charakterystyki postaci. Niekiedy przedmiotem transakcji są elementy świata gry oderwane od zasadniczej rozgrywki, a ich nabywcy zyskują np. prestiż czy dodatkowe możliwości interakcji ze światem gry. O wiele częściej jednak stanowią one ich kluczowy element, co powoduje przełożenie możliwości nabywczych gracza w realnym świecie na jego powodzenie w grze. Z drugiej strony oznacza to także możliwość zarobku dla gorzej sytuowanych graczy poprzez sprzedaż za realne pieniądze wirtualnych dóbr zgromadzonych w trakcie rozgrywki (Castronova, 2005, s. 149).

Wydawca może także czerpać korzyści z wykorzystania gry jako medium reklamowego przez inne firmy. Często spotykanym rozwiązaniem tego typu jest umieszczenie w świecie gry reklam – prawdopodobnie jako pierwsze pojawiły się one już w wydanej w 1982 roku grze Pole Position (Wolf, 2012b, s. 16). Poziom nasycenia gry reklamami może być różny, ich nadmierne nagromadzenie bywa mocno krytykowane (Scarle i in., 2012, s. 384). Skrajną formę rozwoju tego kierunku stanowi konwencja *advergames*, gdzie cała gra stanowi formę reklamy pewnej firmy lub jej produktów, wykorzystując w tym celu zarówno oprawę audiowizualną, jak i warstwę fabularną gry (Wolf, 2012b, s. 16).

Choć reklamy oderwane od warstwy fabularnej gry mogą znacznie częściej razić graczy, upraszczają jednak zadanie ich osadzenia w świecie gry projektantom i stwarzają możliwość zmiany treści reklamy już po wydaniu tytułu (Gaca, 2007, s. 468). Stanowi to istotną zaletę dla reklamodawców, którzy znając już popularność gry na rynku, mogą lepiej oszacować efektywność inwestycji.

4. Opinie graczy

Badanie opinii graczy na temat nowych modeli komercjalizacji gier komputerowych miało postać ankiety elektronicznej skierowanej do zamkniętego kręgu odbiorców, na zasadzie próby uznaniowej. Udział w ankiecie był dobrowolny i anonimowy.

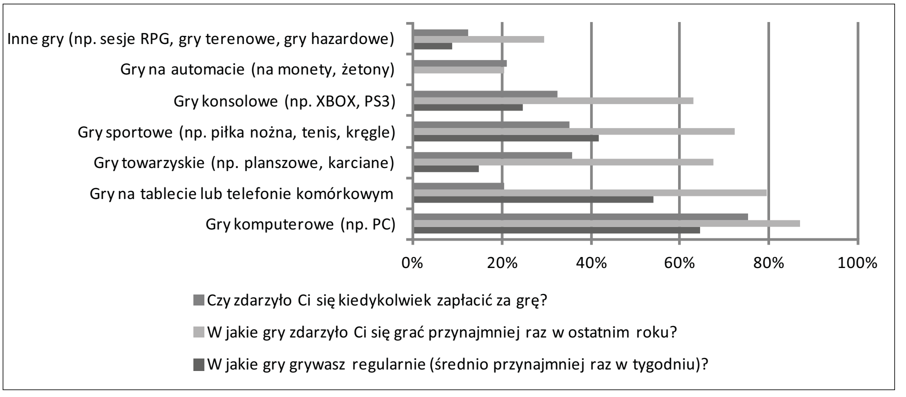
W pierwotnym zamierzeniu ankieta miała zostać skierowana wyłącznie do studentów jako środowiska w założeniu zorientowanego w tematyce gier komputerowych. Ankietę przekazano nauczycielom akademickim (zatrudnionym na Uniwersytecie Szczecińskim, Zachodniopomorskim Uniwersytecie Technologicznym oraz Państwowej Wyższej Szkole Zawodowej w Gorzowie Wielkopolskim) z prośbą o zaproszenie studentów do jej wypełnienia po zakończeniu zajęć laboratoryjnych. Jednocześnie poproszono prowadzących o wcześniejsze samodzielne wypełnienie ankiety, co pozwoliło poprawić pytania i zweryfikować działanie ankiety pod względem technicznym. Jednak po przejrzeniu nadesłanych przez prowadzących ankiet zdecydowano się na poszerzenie bazy respondentów o osoby inne niż studenci, zwracając się z prośbą o jej wypełnienie do osób znanych osobiście autorowi jako mniej lub bardziej doświadczeni gracze. Dodatkowo, za sugestią jednego z wykładowców, dołączono do ankietowanych uczniów szkół ponadpodstawowych, z którymi ów wykładowca współpracował. Ostatecznie ankietę wypełniło 170 osób, z czego:

- 22 proc. (37 osób) to studenci informatyki,
- 33 proc. (56 osób) stanowili studenci innych kierunków,
- 33 proc. (56 osób) to uczniowie szkół ponadpodstawowych,
- 12 proc. (21 osób) to pracownicy bądź właściciele przedsiębiorstw[5].

Dwa pierwsze pytania miały pozwolić na ocenę stopnia zorientowania w temacie gier elektronicznych. Z odpowiedzi na nie wynika, że w gry komputerowe regularnie gra 65 proc. ankietowanych (87 proc. grało przynajmniej raz w ciągu ostatniego roku), w gry na urządzenia mobilne – 54 proc. (79 proc. przynajmniej raz w ciągu ostatniego roku), a w gry konsolowe – 25 proc. (32 proc. przynajmniej raz w ciągu ostatniego roku) (zob. rys. 1). Ponad 80 procent ankietowanych gra regularnie w gry należące do któregoś z trzech wymienionych rodzajów, a tylko dwóch ankietowanych nie grało w żadną z nich w ciągu ostatniego roku.

Z kolei trzecie pytanie miało na celu określenie, w jakim stopniu ankietowani są nie tylko graczami, ale także nabywcami gier. I tak za grę komputerową płaciło kiedykolwiek 75 procent ankietowanych, za gry na urządzenia mobilne – 21 proc., a za gry konsolowe – 63 proc. (zob. rys. 1.). Warto zauważyć, że o ile w przypadku gier komputerowych liczby grających i nabywających są do siebie zbliżone, o tyle w przypadku gier na urządzenia mobilne znacznie więcej osób gra, nawet regularnie, niż kupuje (co zapewne wynika z dominujących w tym segmencie nieodpłatnych form dystrybucji). W nieco mniejszym stopniu zjawisko to dotyczy gier konsolowych – liczba osób, które nabywały kiedykolwiek takie gry nieznacznie przekracza liczbę osób grających w nie regularnie.

[5] Wszystkie podawane wyniki dla przejrzystości zaokrąglono do pełnych procentów.



Rysunek 1. Odpowiedzi na pytania dotyczące grania i płacenia za gry różnych typów

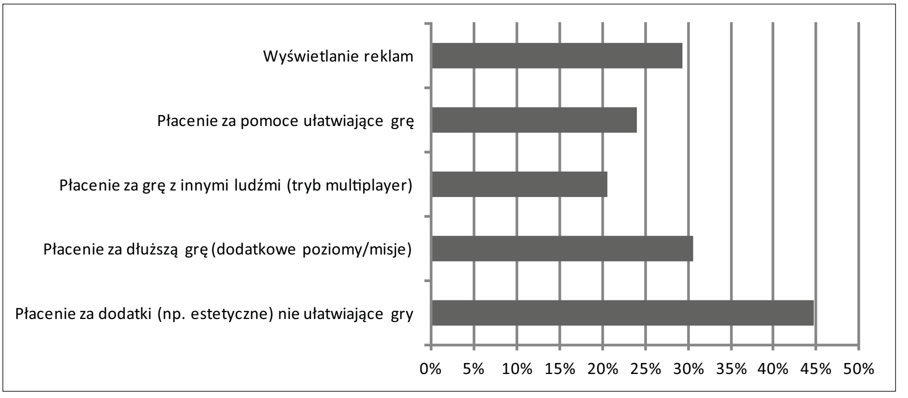
Odpowiadając na pytanie „W jaki sposób zdarzyło Ci się płacić za grę elektroniczną (komputerową/na telefon/tablet)?", 73 proc. ankietowanych wskazało sklepy tradycyjne lub wysyłkowe, 31 proc. oficjalną dystrybucję elektroniczną (uwzględniano tutaj opłaty za pobranie gry lub za założenie konta gracza), a po 24 proc. wskazało na płatność za odblokowanie pełnej funkcjonalności po pobraniu wersji bezpłatnej oraz nieoficjalną dystrybucję elektroniczną (działające na pograniczu legalności witryny internetowe pozwalające na wymianę plików).

Odpowiadając na kolejne pytanie, „Z jakiej formy płacenia za grę elektroniczną zdarzyło Ci się korzystać?":

- 81 proc. ankietowanych wskazało, że zdarzyło im się płacić „za samą grę",
- 31 proc. – „za dodatki rozszerzające grę",
- 22 proc. – „za elementy ze świata gry",
- a 9 proc.– „za czas gry" [6].

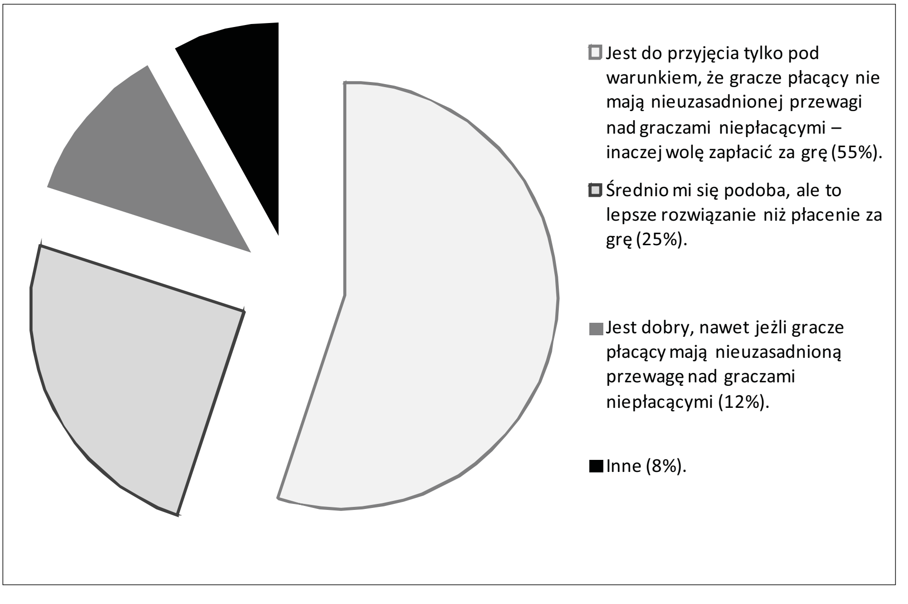
Co interesujące, żadna z dostępnych odpowiedzi na pytanie „Jaką formę zarabiania na grze dystrybuowanej bezpłatnie uważasz za możliwą do przyjęcia?" nie uzyskała poparcia nawet 50 proc. ankietowanych (zob. rys. 2). Z drugiej strony tylko około 7 proc. ankietowanych nie akceptuje jakiejkolwiek z wymienionych form zarabiania na grze dystrybuowanej bezpłatnie. Wyniki te można zinterpretować jako zgodę graczy na ponoszenie dodatkowych kosztów gry w modelu dystrybucji bezpłatnej, przy jednoczesnym braku konsensusu co do formy, w jakiej te koszty miałyby być ponoszone.

[6] Dla porównania: z opublikowanych rezultatów badań przeprowadzonych przez NPD wśród amerykańskich graczy wynika m.in., że 40 proc. ankietowanych grających w gry *free-to-play* dokonało jakichkolwiek opłat na rzecz wydawcy/dystrybutora (Seitz, 2012).



Rysunek 2. Odpowiedzi na pytanie „Jaką formę zarabiania na grze dystrybuowanej bezpłatnie uważasz za możliwą do przyjęcia?"

Odpowiedzi udzielone na kończące ankietę pytanie „Jak oceniasz model «free-to-play» (dostajesz grę za darmo, ale płacisz za dodatkowe rzeczy)" wskazują, że choć tylko 12 proc. ankietowanych można uznać za zagorzałych zwolenników tego modelu, to kolejne 25 proc. akceptuje go jako „mniejsze zło" niż płacenie za grę, a dla dalszych 55 proc. jest on akceptowalny pod pewnymi warunkami (zob. rys. 3).



Rysunek 3. Odpowiedzi na pytanie „Jak oceniasz model «free-to-play»"

Ankietowani wybierający odpowiedź „Inne" nie zawsze wypełniali pole tekstowe pozwalające na sformułowanie własnej odpowiedzi. Zarejestrowano następujące wprowadzone tam wpisy (pisownia oryginalna):

- „Jest super!!!";
- „Jest to beznadziejny pomysł!";
- „Nie podoba mi się to w ogóle";
- „Nie wiem, nie gram w takie gry";
- „Powinna być za cała za darmo, łącznie z dodatkami";
- „To głupie!";
- „Zależy ile płacę i za co, czy ta kwota nie będzie przekraczała normalnej kwoty gry, gdy ta kwota jest o przynajmniej połowę mniejsza to ten model oceniam na 5";
- „Jest ok pod warunkiem, że gracze płacący nie mają przewagi nad graczami niepłacącymi (np. bonusy exp. większe pvp dmg etc.)"[7].

5. Zakończenie

Bezpłatna dystrybucja gier komputerowych z opcjonalnymi późniejszymi płatnościami to rozwiązanie stosunkowo nowe, jednak obecne na rynku wystarczająco długo, by społeczność graczy mogła się zaznajomić z jego wadami i zaletami.

Choć gracze płacący w ten sposób za grę stanowią nadal wyraźną mniejszość w stosunku do graczy nabywających gry w tradycyjnym modelu odpłatnej dystrybucji, proporcje te powinny ulec zmianie wraz z powiększaniem się oferty wydawców opartej na modelu "free-to-play", ponieważ zdecydowana większość graczy model ten akceptuje, nawet mając świadomość jego słabych stron. Gracze są przy tym zróżnicowani pod względem akceptowanych przez siebie form zarabiania przez wydawców na grach dystrybuowanych bezpłatnie.

Podziękowania

Autor składa podziękowania wszystkim osobom uczestniczącym w ankiecie, a w szczególności wykładowcom i nauczycielom, którzy zaprosili do wypełnienia ankiety swoich studentów i uczniów.

[7] Ze względu na niewątpliwą zgodność tej odpowiedzi z jedną z odpowiedzi wyróżnionych w kwestionariuszu („Jest do przyjęcia tylko pod warunkiem, że gracze płacący nie mają nieuzasadnionej przewagi nad graczami niepłacącymi...") wyjątkowo zaliczono ją jako taką właśnie odpowiedź (zamiast „Inne").

LITERATURA

Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.

ESA (2012). *Industry Facts*. Online: <http://www.theesa.com/facts/index.asp>. Data dostępu: 21 grudnia 2012.

Gaca, Ch. (2007). Advertisement in Video Games. W: von Borries, F., Walz, S. P., Böttger, M. (red.), *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level* (s. 466–469). Bazylea: Birkhäuser.

Heitmann, M., Tidten, K. (2011). New Business Models for the Computer Gaming Industry: Selling an Adventure. W: Cruz-Cunha, M. M., Costa Carvalho, V. H., Tavares, P. (red.), *Business, Technological, and Social Dimensions of Computer Games*. Hershey: IGI Global (s. 401–415).

Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: MIT Press.

Kluska, B. (2008). *Dawno temu w grach. Czas pionierów. Szkice z historii gier komputerowych*. Łódź: ORKA.

Lerotic, S. (2012). *Distributing Applications in 2012. An Introduction to the App Store Model with Case Studies*. Triest: University of Trieste.

Mhatre, N. (25 października 2012). Are big budgets killing the video game industry? *Tech2*. Online: <http://tech2.in.com/opinions/gaming/are-big-budgets-killing-the-video-game-industry/536622>. Data dostępu: 21 grudnia 2012.

Pelkonen, T. (2005). Mobile Games: Emerging Content Business Area. W: Bruck, P. A., Buchholz, A., Karssen, Z., Zerfass, A. (red.), *E-Content: Technologies and Perspectives for the European Market* (s. 109–126). Berlin: Springer.

Rucker, R.V. (2002). *Software Engineering and Computer Games*. Boston: Addison-Wesley Longman.

Scarle, S., Arnab, S., Dunwell, I., Panagiotis, P., Protopsaltis, A., de Freitas, S. (2012). E-commerce transactions in a virtual environment: virtual transactions. *Electronic Commerce Research 12*(3), s. 379–407.

Seitz, P. (23 kwietnia 2012). Free-To-Play Games Convert 40% Of Players To Paid. *Investors Business Daily*. Online: <http://news.investors.com/technology/042312-608782-freemium-games-convert-to-paid-users.htm>. Data dostępu: 21 grudnia 2012.

Swacha, J. (2006). Ekonomia w światach wirtualnych. *Studia Informatica 20*, s. 111–120.

Weiss, B. (2007). *Classic Home Video Games, 1972–1984: A Complete Reference Guide*. Jefferson: McFarland.

Wolf, M. J. P. (red.) (2012a). *Before the Crash: Early Video Game History*. Detroit: Wayne State University Press.

Wolf, M. J. P. (red.) (2012b). *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Santa Barbara, USA:ABC-CLIO.

dr hab. Jakub Swacha, prowadzi badania w zakresie informatyki i zarządzania zasobami informatycznymi, adiunkt w Instytucie Informatyki w Zarządzaniu, Uniwersytet Szczeciński, Szczecin, jakubs@uoo.univ.szczecin.pl

Współczesne modele komercjalizacji gier komputerowych: zasady funkcjonowania i opinie graczy

Abstrakt

Gry komputerowe, przede wszystkim z racji wysokiego poziomu nakładów niezbędnych do ich przygotowania, już u swego zarania miały w przeważającej mierze charakter komercyjny. Gwałtowny rozwój technologii teleinformatycznych ostatnich lat umożliwił nowe formy komercyjnej dystrybucji gier komputerowych i w istotnym stopniu zmienił sposoby, którymi wydawcy gier posługują się w celu osiągnięcia korzyści ekonomicznej. W artykule, prócz omówienia najczęściej spotykanych obecnie modeli komercjalizacji gier komputerowych, omówiono wyniki przeprowadzonych wśród graczy badań, próbując odpowiedzieć na pytanie, jak elementy tych modeli postrzegane są przez samych graczy.

SŁOWA KLUCZOWE: *gry komputerowe, komercjalizacja gier komputerowych, modele komercjalizacji gier*

Dlaczego mężczyźni grają w *FIFA*, a kobiety w *The Sims*? Przemoc symboliczna w grach komputerowych

MAGDALENA TUŁA
Uniwersytet Wrocławski

Abstract

Why men play *FIFA* and women play *The Sims*?
Symbolic violence in computer games

The culture of computer games originates in hacker culture. Hackers were the first programmers and technology enthusiasts who developed a set of ethical rules which stressed that skills were more important than social and demographic features, including gender, and were independent of them. However, research shows that women are underrepresented in most popular computer games. Moreover, the relation of symbolic domination between genders may be seen in the roles women perform in gameplay. In the paper, I present the phenomenon of gender-based symbolic violence in computer games. I also analyze the symptoms of that violence and look for its causes in the social structure.

KEYWORDS: *gender, computer games, symbolic violence*

Gry komputerowe są niezwykle dynamicznie rozwijającą się branżą przemysłu rozrywkowego. Ich ogromna popularność sprawiła, że wywierają ogromny wpływ na kulturę, a będąc jej częścią, stanowią tej kultury odzwierciedlenie. Powstaje tym samym pytanie: które elementy rzeczywistości i w jakiej formie

przenikają do światów gier? Szczególnie interesująca wydaje mi się kwestia dualistycznego płciowego schematu gier i ich relacji ze schematem rzeczywistego świata. W rozważaniach na ten temat posłużę się kategorią przemocy symbolicznej. Jest ona przemocą ukrytą w strukturze społecznej w postaci nieświadomych schematów percepcji i ocen tkwiących w społecznie kształtowanych strukturach poznawczych. „Uniwersalnie stosowane schematy myślenia utrwalają rozróżnienia i cechy dystynktywne (dotyczące materii ciała) jako wpisane w obiektywne różnice natury" (Bourdieu, 2004, s. 16). Schematy te dotyczą m.in. płci kulturowej (*gender*). Sprawiają one, że różnica między płciami wydaje się wpisana w porządek rzeczy, a męski porządek przyjmowany jest jako naturalny (s. 18). Pierwszeństwo mężczyzny, uznawane uniwersalnie, znajduje potwierdzenie w obiektywnych strukturach społecznych. Na podstawie wielu badań empirycznych Pierre Bourdieu opisał przemoc symboliczną jako fundamentalną opozycję przestrzeni prywatnej (żeńskiej) i publicznej (męskiej), która wynika ze społecznego podziału pracy oraz prywatnych rytuałów (s. 34). Według Bourdieu męskie są działania publiczne, nadzwyczajne, uroczyste, odbywające się w obliczu grupy. Kobiece działania mają miejsce w sferze prywatnej, dotyczą zadań łatwych i monotonnych, mniej prestiżowych; kobietom przypisane jest uniwersum domowe oraz troska o integralność rodziny. Z tego podziału wynikają zasady stosowane w życiowych wyborach przez kobiety i ich otoczenie:

- Kobiece zawody to często przedłużenie zajęć domowych (np. nauczanie, opieka).
- Kobiety nie powinny zajmować pozycji autorytarnej względem mężczyzn.
- Mężczyźni posiadają monopol w sferze obsługi maszyn i urządzeń technicznych (Bourdieu, 2004, s. 116).

W cyfrowym świecie możemy ulec złudnemu przekonaniu, że nasze cechy społeczno-demograficzne są niewidoczne dla partnerów interakcji badź nie mają wpływu na nasze doświadczenie. W przypadku krótkotrwałych i przypadkowych interakcji internetowych rzeczywiście możemy ukryć informacje o sobie, jednak w grach online interakcje z innymi graczami są zazwyczaj długie i regularne. W rezultacie mimowolnie dajemy innym uczestnikom gry dostęp do wiedzy o naszych cechach, w tym płci. Część badaczy przekonuje, że w internecie zyskujemy pewien stopień anonimowości, przez co jesteśmy w mniejszym stopniu narażeni na dyskryminację ze względu na nasze cechy społeczno-demograficzne (Makowski, 2012), tymczasem płeć nie jest obojętna dla szeroko rozumianego doświadczania gier.

W badaniach nad grami płeć traktowana jest najczęściej jako zmienna niezależna, służąca do wyjaśniania zjawisk; rzadko zgłębia się naturę płci w grach

(Williams, Consalvo, Caplan, Yee, 2009). Można jednak przypuszczać, że przemoc symboliczna przeniesiona do świata gier sprawia, iż doświadczanie tej formy rozrywki elektronicznej zmienia się w zależności od płci. Chciałabym skupić się na kilku sferach ilustrujących przenikanie przemocy symbolicznej związanej z płcią do gier:

- demografii graczy;
- relacjach między graczami w przestrzeni fizycznej związanej z grą oraz w przestrzeni wirtualnej;
- relacjach między graczem i oprogramowaniem zachodzących za pośrednictwem interfejsu graficznego.

1. Demografia graczy

Subkultura, która wytworzyła się wokół gier komputerowych, nie jest zarezerwowana wyłącznie dla wąskiego grona odbiorców – już kilka lat temu w USA aż trzy magazyny poświęcone grom na PC i konsole znajdowały się wśród dziesięciu najlepiej sprzedających się czasopism (Dill, Thill, 2007). Dane te pokazują, że gry komputerowe są, po pierwsze, branżą wartą bardzo dużo w kategoriach ekonomicznych, a po drugie – ważnym składnikiem kultury popularnej i alternatywnej, która rozprzestrzeniła się na całym świecie. Miliony ludzi współdzielą język tej kultury i dyskutują o zmianach planowanych w ich grze (Castronova, 2007). Po trzecie, w grach dostrzec można dychotomię kobieta–mężczyzna na wielu poziomach, zaczynając od tworzenia postaci[1] (Corneliussen, 2008, s. 71), a kończąc na podziale przestrzeni symbolicznej i strukturze społecznej.

Mogłoby się wydawać, że w gry komputerowe grają przeważnie mężczyźni, jednak statystyki rynku gier wskazują, że sytuacja jest zgoła inna. W 2008 roku wśród graczy było 40% kobiet, a w 2012 roku już 47% (Entertainment Software Association, 2012). Wiele badań pokazuje, że kobiety powyżej 18 roku życia stanowią liczniejszą grupę grających niż chłopcy poniżej 18 roku życia. Kobiety lubią grać w łamigłówki i komputerowe wersje gier karcianych, spędzając przy nich więcej czasu niż mężczyźni, a także więcej niż nastolatki obu płci przy grach komputerowych. Grający nie stanowią więc homogenicznej grupy zdominowanej przez mężczyzn (Corneliussen, 2008, s. 66). Chociaż jednak niesłuszny jest pogląd, że kobiety nie są zainteresowane cyfrową rozrywką, to gry wciąż postrzega się jako domenę mężczyzn (Williams, Consalvo, Caplan, Yee, 2009). W większości najlepiej sprzedających się tytułów ilościowo dominują

[1] W grach fantasy mamy do wyboru płeć męską i żeńską, z ich wyborem wiążą się konkretne atrybuty wyglądu postaci.

mężczyźni; w najbardziej popularnych grach online na PC stanowią oni aż 85% graczy (Yee, 2008). Przyczyną takiej dysproporcji nie jest brak zainteresowania grami ze strony kobiet, ale rozproszenie między aplikacjami dostępnymi na platformach mobilnych, grami karcianymi i łamigłówkami. Mimo że kobiety stanowią niemal połowę graczy, ich granie zachodzi niejako poza kulturą gier komputerowych.

2. Relacje między graczami (w przestrzeni fizycznej związanej z grą i w przestrzeni wirtualnej)

Środowisko graczy, mimo że nie jest rzeczywiście demograficznie zdominowane przez mężczyzn, mówi „męskim" głosem, nadając pojęciu gier komputerowych stosunkowo wąski zakres. W tym zakresie nie mieści się większość gier przeglądarkowych, aplikacji na telefony komórkowe czy gier w mediach społecznościach. Wykluczone są więc gatunki popularne wśród kobiet. Można stwierdzić, że mamy tu do czynienia ze zjawiskiem podobnym do opisanego przez Bourdieu, który twierdził, iż te zawody, które zostają zdominowane przez kobiety, tracą prestiż, natomiast zajęcia przypisane kobietom, ale wykonywane przez mężczyzn zyskują prestiż i podejmowane są poza sferą prywatną (Bourdieu, 2004, s. 77). Gatunki, w które grają przeważnie mężczyźni, cieszą się większym prestiżem, w kulturze graczy są traktowane jako „prawdziwe gry". Natomiast gatunki gier popularne wśród kobiet traktowane są jako łatwe, mało wymagające, mniej prestiżowe, odmawia się im także prawa do miana gry komputerowej. „W kulturze gier występują bardzo silne podziały płciowe, wytwarza ona zatem uprzywilejowane zestawy upodobań i praktyk" (Dovey, Kennedy, 2011, s. 46)

Poza samą treścią gry istotnym czynnikiem jest zewnętrzny, fizyczny i społeczny kontekst gier, czyli sposób, w jaki gracz zostaje wprowadzony do gry, oraz to, z kim gra (Yee, 2008). Nick Yee zbadał, jak różni się określanie przez normy społeczne dostępu do gier komputerowych w przypadku mężczyzn i kobiet. Te ostatnie są najczęściej wprowadzane do świata gry przez partnera lub przez innego ważnego mężczyznę z rodziny bądź najbliższego otoczenia. Może to tłumaczyć małą liczbę grających kobiet w niższych przedziałach wiekowych – młodsze osoby rzadziej są w stałych związkach (tamże). Jeżeli chodzi o to, z kim gramy, zdecydowanie więcej kobiet gra z partnerem niż mężczyzn z partnerką. Może to wskazywać, że w tym wypadku „dla kobiet przekraczanie granic norm płciowych jest bardziej prawdopodobne, jeśli jest uprawomocnione przez obecność mężczyzny. Uprawomocnienie dotyczy inicjacji, jak i późniejszej obecności w grze" (Bourdieu, 2004, s. 97). Zdominowane w ten sposób

społeczne punkty uprawomocnionego dostępu oraz zdominowane środowisko mogą zniechęcać kobiety do gier (Yee, 2008).

Istotny wpływ na udział kobiet w grach online mają także różnice w modelu spędzania czasu wolnego przez mężczyzn i kobiety: to, jaką ilością czasu dysponują, oraz w jaki sposób go spędzają. Literatura socjologiczna opisuje zwykle czas kobiet w kontekście instytucji rodzinnych, macierzyństwa oraz prac domowych, co może pośrednio wskazywać na to, jakie kategorie, pochodzące przede wszystkim ze sfery prywatnej, przypisane są do czasu wolnego kobiet (Mroczkowska, 2008). Od początku XIX wieku zamężne kobiety z dziećmi mają do dyspozycji mniej czasu wolnego niż mężczyźni, chyba że należą do zamożniejszej klasy (Bradley, 2008). Obecnie czas kobiet jest podzielony na fragmenty wypełnione nie tylko różnorodnymi obowiązkami, ale też kilkoma czynnościami jednocześnie; wolny czas mężczyzn jest wyraźnie oddzielony od czasu pracy i czasu poświęcanego rodzinie, związany z aktywnością i rywalizacją, natomiast czas wolny kobiet jest „zanieczyszczony" innymi obowiązkami (Mroczkowska, 2008). W niektórych wypadkach – na przykład u cieszących się największym prestiżem graczy MMO[2], którzy muszą codziennie poświęcać grze kilka godzin nieprzerwanego czasu wolnego – można przypuszczać, że kobietom trudniej będzie wygospodarować na grę tyle samo czasu, ile są w stanie przeznaczyć mężczyźni.

Kolejna różnica dotyczy charakteru czynności wykonywanych w czasie wolnym. Rysują się one wyraźnie na tle podziału na to, co męskie (sfera publiczna, czynności nadzwyczajne, uroczyste, w obliczu grupy), i na to co kobiece (sfera prywatna, czynności pasywne, zadania łatwe i monotonne). (Bourdieu, 2004, s. 64). Czas wolny mężczyzn częściej spędzany jest w przestrzeni publicznej, są oni częstszymi bywalcami pubów i publicznych imprez (Mroczkowska, 2008). Przestrzeń wirtualną gier online można także potraktować jako strefę publiczną m.in. dlatego, że inni gracze stanowią publiczność (Duchenaut, Yee, Nickel, Moore, 2006); nawet jeśli nie nawiązujemy bezpośredniej interakcji, to ich obecność jest niezwykle istotna. Kobiety pozostają częściej w sferze prywatnej, traktowane są jako maskotki, partnerują lub kibicują – pełnią tym samym mniej prestiżowe funkcje wspierające (Bourdieu, 2004, s. 64; Mroczkowska, 2008).

Spędzania wolnego czasu jako formy konsumpcji uczymy się ze wzorów kulturowych przekazywanych w rodzinie. Chłopcy zachęcani są przez ojców do „męskich" aktywności, takich jak sport. Dziewczynki otrzymują od matek porady związane z wyglądem. Znaczącą rolę odgrywają również tradycyjne praktyki socjalizacji, np. zabawy i gry. Chłopcy bawią się samochodami,

[2] Massive Multiplayer Online (Games) – gry internetowe przeznaczone dla dużej liczby graczy.

uprawiają sporty, konstruują, grają w gry; dziewczynki bawią się lalkami, odgrywając role płciowe związane z prowadzeniem domu, koncentrują się też na wyglądzie zewnętrznym (Bradley, 2008, s. 139). Nawet przestrzeń placu zabaw jest podzielona według płci – chłopcy zajmują dużo miejsca w centrum, natomiast „ciche czynności, czyli te, którymi zajmują się dziewczynki, odbywają się na obrzeżach" (Dovey, Kennedy, 2011, s. 45).

„Komputer uznawany jest za atrybut męskości – komputery to władza, a władza w naszym świecie jest domeną mężczyzn", choć oczywiście nie wszyscy mężczyźni lubią komputery, a nie wszystkie kobiety obawiają się technologii (tamże, s. 103). Gry komputerowe pełnią istotną rolę w procesie oswajania się z technologią cyfrową, gdyż są zazwyczaj pierwszym powodem korzystania z komputera (Szpunar, 2007). Skoro dostęp kobiet do gier może być ograniczony m.in. punktami dostępu czy cechami samego środowiska graczy, kobiety zostają tym samym pozbawione tej technologicznej inicjacji w młodym wieku. Gry komputerowe mają potencjał rozbudzenia zainteresowania techniką (Fullerton, Fron, Pearce, Morie, 2007), co może mieć olbrzymi wpływ na wybór ścieżki edukacyjnej i zawodowej (Pufal-Struzik, 2006). Pierwsze doświadczenia związane z komputerem np. w szkole mogą być też nacechowane stereotypami związanymi z płcią. Dziewczynki słyszą w szkole, że nauki ścisłe – tak jak i wszystko, co związane z techniką – są bardziej odpowiednie dla chłopców (Bourdieu, 2004, s. 80).

Jane Sheldon zbadała gry edukacyjne dla dzieci w wieku 3–6 lat pod kątem liczby bohaterów obu płci oraz tego, czy ich zachowanie odpowiada tradycyjnemu podziałowi ról płciowych. Autorka stwierdziła obecność większej liczby męskich bohaterów pierwszoplanowych. Może to powodować, że dziewczynki będą w mniejszym stopniu identyfikować się z bohaterami, a co za tym idzie, będą mniej zaangażowane w interakcję z komputerem (Sheldon, 2004). To kolejny powód, dla którego technologiczna socjalizacja kobiet przebiega w inny sposób niż u mężczyzn, co może pogłębiać różnice w liczbie osób obu płci studiujących na wydziałach związanych z IT oraz później zatrudnionych w tym sektorze.

3. Relacja między graczem i systemem

Działania podejmowane przez graczy także podlegają dychotomicznemu podziałowi. W grach MMO np. mamy więc męskie czynności z dziedziny rzemiosła wojennego oraz czynności kobiece, tj. gotowanie, zbieranie roślin, a także role wspomagające w rodzaju leczenia innych graczy. W grze *World of Warcraft* te klasy postaci, które są najbardziej sfeminizowane,

najczęściej leczą lub ubierają się w sukno, a nie w zbroję. W grach dominują zajęcia uznawane za męskie lub takie, które nie są społecznie przypisane do żadnej z płci. Wprawdzie mężczyźni są zachęcani do podejmowania „kobiecych" czynności, ale często się je maskulinizuje, prawdopodobnie z obawy przed utratą graczy płci męskiej, która miałaby nastąpić, gdy w grze będzie dużo „kobiecych" elementów (Corneliussen, 2008, s. 79).

Także audiowizualna zawartość gier bez wątpienia wpływa na liczbę grających kobiet. Początkowo bohaterami gier komputerowych byli prawie zawsze mężczyźni, nawet nagrywane głosy były niemal wyłącznie męskie. Do czasu *Tomb Raidera* i Lary Croft rola kobiet, jeśli już jakieś się pojawiały, sprowadzała się do oczekiwania na ratunek z opresji (np. w grze *Donkey Kong*). Przed kilkoma laty w najlepiej sprzedających się gier komputerowych kobiety stanowiły 20% bohaterów i jedynie 10% głównych postaci (Dill, Thill, 2007, s. 853). Można było jednak dostrzec tendencję do wyrównywania liczby bohaterów obu płci. We wspomnianej już grze *World of Warcraft* bohaterki niezależne stanowiły 1/3 całej populacji, natomiast wśród niektórych ras mających stereotypowo kobiece cechy – prawie połowę lub większość (Corneliussen, 2008, s. 78).

Ponadto kobiece awatary miały hiperseksualne cechy zdecydowanie częściej niż awatary męskie (60% vs. 1%; Dill, Thill, 2007). Upłciowienie awatarów odbywało się poprzez kilka cech wyglądu: muskulatura i większy rozmiar dla męskich postaci, wcięcie w talii i duży biust dla damskich (Corneliussen, 2008, s. 71). Podkreślało to siłę fizyczną mężczyzn oraz dostępność seksualną kobiet (s. 67). W *World of Warcraft* kobiece wersje ras Hordy, „brzydkiej" frakcji były feminizowane w kierunku dominującego kanonu piękna kobiecego ciała, przez co bardziej przypominały siebie nawzajem niż męskich przedstawicieli swojej rasy (s. 73).

4. Zakończenie

Gry w pewnym stopniu odzwierciedlają kulturę świata *offline*, jednak nie całkowicie (Corneliussen, 2008, s. 65). Kobiety stanowią coraz większą grupę użytkowników gier komputerowych i można by się spodziewać, że ich udział w tworzeniu gier także wzrośnie. Obecnie stanowią jedynie 11,5% zatrudnionych w branży, przy czym 5% pracuje jako programistki, reszta zatrudniona jest w takich działach jak HR czy marketing (Dovey, Kennedy, 2011, s. 45).

Ani warunki pracy, ani dość powszechne przekonanie, że gry to „męski" rynek, nie przyciągają kobiet. Aby spopularyzować gry wśród kobiet, branża może zatrudniać ich więcej. Takie tytuły jak *The Sims* zostały wyprodukowane przez zespoły niemal w połowie składające się z kobiet; ponadto około

50% osób grających w tę grę to kobiety (Fullerton, Fron, Pearce, Morie, 2007). Wiąże się to jednak z pewnym niebezpieczeństwem tworzenia gier specjalnie dla kobiet – gier potencjalnie uprawomocniających męską dominację i stereotypizację płciową, traktowanych jako uzasadnione biologiczną koniecznością. Wielu badaczy sprzeciwia się powszechnemu przekonaniu, że płeć determinuje to, w jakie gry lubimy grać (Yee, 2008), o czym świadczy fakt, iż sukcesu nurtu *Pink Games* czy *Barbie Fashion Designer* nie powtórzyły kolejne podobne tytuły.

Dyskusja na poziomie akademickim jest niezbędna do zakwestionowania obecnego porządku, zwłaszcza że tworzące się nowe kierunki akademickie związane z grami zmieniły sposób pozyskiwania pracowników branży gier i mogą potencjalnie wyrównywać szanse. Zazwyczaj jednak nie poruszają one tematyki gender w wystarczającym stopniu, a dyskusja często ogranicza się do fizycznego wyglądu awatarów oraz problemu przemocy (Fullerton, Fron, Pearce, Morie, 2007). Tymczasem można, opierając się na wnioskach z badań Jane Sheldon, zwiększyć liczbę bohaterek gier, przykładając szczególną wagę do tego, by nie powielały one płciowych stereotypów (Sheldon, 2004). Także fizyczne cechy postaci zaznaczające jej płeć mogą być bardziej różnorodne, a ponadto wygląd nie musi potęgować stereotypowych wyobrażeń o płci. Tę tendencję widać w takich grach jak *World of Warcraft*, gdzie niektóre postacie są zaprzeczeniem społecznych norm związanych z płcią, odchodzi się także od hiperseksualnych cech i od tradycyjnych ról płciowych.

Wprawdzie „gry komputerowe wyłoniły się z serii kontekstów uznawanych za domenę męską (tj.: fizyka, matematyka, technologia, wojskowość) i przez to odziedziczyły ten konkretny kod kulturowy" (Dovey, Kennedy, 2011, s. 45), pojawia się jednak coraz więcej przykładów kwestionowania porządku dotyczącego tak bohaterów gier, jak i samych graczy. Tendencja ta przejawia się choćby w rosnącej liczbie kobiet grających i tworzących gry. W grach komputerowych można dostrzec dychotomiczny podział płci, jednak nie jest on bezpośrednim odzwierciedleniem podziału rzeczywistości społecznej.

Trzeba też zauważyć, że płeć jest tylko jedną z wielu kategorii mogących służyć do opisu rzeczywistości społecznej w grach komputerowych. Mniejszości seksualne czy osoby niepełnosprawne są niemal całkowicie nieobecne w światach tego rodzaju gier. Może to otwierać pole dla dalszych rozważań. Mogłyby one również odpowiedzieć na pytanie, jakich istotnych zjawisk społecznej rzeczywistości gier komputerowych nie sposób uchwycić przy użyciu pojęcia przemocy symbolicznej (użytecznego do opisu i interpretacji przedstawionych w artykule zjawisk).

LITERATURA

Bourdieu, P. (2004). *Męska dominacja* (tłum. L. Kopciewicz). Warszawa: Oficyna naukowa.

Bradley, H. (2008). *Płeć* (tłum. E. Chomicka). Warszawa: Wydawnictwo Sic!.

Castronova, E. (2007). *Exodus to the Virtual World*. New York: Palgrave Macmillan.

Corneliussen, G.H. (2008). World of Warcraft as a Playground for Feminism. W: H.G. Corneliussen, J. Walker Rettberg (red.), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcaft Reader* (s. 63–86). Cambridge, MA: MIT Press.

Dill, E.K., Thill, P.K. (2007). Video games characters and the socialization of gender roles: young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles, 57*, 851–864.

Dovey, J., Kennedy, W.H. (2011). *Kultura gier komputerowych*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Duchenaut, N., Yee, N., Nickel, E., Moore, R.J. (2006). Alone Together? Exploring the Social dynamics of massive multiplayer online games. W: *Conference proceedings on human factors in computing systems CHI*, 407–416.

Fallows, D. (2005). *Pew internet – How men and women use the internet*. Online: <http://www.pewinternet.org/~/media/Files/Reports/2005/PIP_Women_and_Men_online.pdf.pdf>. Data dostępu: 17 grudnia 2012.

Fullerton, T., Fron, J. Pearce, C., Morie, J. (2007). Getting Girls into the game: Towards a "Virtuous Cycle". W: Y.B. Kafai, C. Heeter, J. Denner, J.Y. Sun (red.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and computer game* (s. 137–149). Cambridge, MA: MIT Press.

Makowski, M. (2012) Polscy gracze w sieci, czyli o tym, jak gry sieciowe czynią z młodych Polaków ludzi globalnych. W: K. Smyczyńska (red.), *Człowiek. Język. Kultura – Nowi Badacze o nowych mediach* (s. 107–120). Bydgoszcz: Uniwersytet Kazimierza Wielkiego.

Mroczkowska, D. (2008). Genderowe uwarunkowania spędzania i doświadczania czasu wolnego. Problem trwania. W: M. Bieńkowska-Ptasznik, J. Kochanowski (red.), *Teatr płci. Eseje z socjologii gender* (s. 63–70). Łódź: Wschód-Zachód.

Pufal-Struzik, I. (2006). Efekty socjalizacji rodzajowej dla rozwoju i twórczego funkcjonowania kobiet i mężczyzn. W: M. Chomczyńska-Rubacka (red.), *Role płciowe, socjalizacja i rozwój* (s. 83–98). Łódź: Wyższa Szkoła Humanistyczno-Ekonomiczna.

Sheldon, J.P. (2004). Gender Stereotypes in Educational software for young children. *Sex Roles, 51*, 433–444.

Szpunar, M. (2007) Społeczna percepcja gier komputerowych. W: A. Surdyk, J. Szeja, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. 2, s. 211–220).

Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S., & Yee, N. (2009). Looking for gender (LFG): Gender roles and behaviors among online gamers. *Journal of Communication, 59*, 700–725.

Yee, N. (2008). Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games. W: Y. Kafai, C. Heeter, J. Denner, J. Sun (red.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming* (s. 83–96). Cambridge, MA: MIT Press.

Entertainment Software Association (2012). *Essential facts about the computer and video game industry*. Online: <http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf>. Data dostępu: 12 grudnia 2012.

mgr Magdalena Tuła, socjolożka, doktorantka w Instytucie Socjologii, Uniwersytet Wrocławski, Wrocław, magdalena.tula@gmail.com

Dlaczego mężczyźni grają w FIFA, a kobiety w The Sims? Przemoc symboliczna w grach komputerowych

Abstrakt

Kultura graczy ma swoje źródło w kulturze hakerów – pierwszych programistów, entuzjastów technologii, którzy w sformułowanych przez siebie etycznych zasadach podkreślali, że umiejętności są nadrzędne względem cech społeczno-demograficznych, w tym płci, oraz od nich niezależne. Badania pokazują jednak, że kobiety są niedoreprezentowane w środowisku graczy najbardziej popularnych gier komputerowych, a w rolach, które pełnią w grze, można dostrzec relację dominacji między płciami. W artykule przedstawiam zjawisko przemocy symbolicznej związanej z płcią w kontekście gier komputerowych oraz analizuję jej przejawy i szukam przyczyn leżących w strukturze społecznej.

SŁOWA KLUCZOWE: *płeć kulturowa, gry komputerowe, przemoc symboliczna*

Projekt innowacyjnego programu nauczania i symulacyjnej gry decyzyjnej do przedmiotu „ekonomia w praktyce"

MARCIN WARDASZKO, MICHAŁ JAKUBOWSKI
Akademia Leona Koźmińskiego, Warszawa

Abstract

Design of an innovative curriculum and simulation game for the "Economics in practice" course

In order to improve the low level of economic knowledge of Polish teenagers, the Ministry of National Education introduced a new teaching program together with a new course: "economics in practice". An additional course in high schools, it will be treated as an extension of the course "basics of entrepreneurship". The aim of the new course is to teach students how to use economic knowledge in practice. This is to be achieved through a group undertaking, of their own invention, of an economic nature – from idea, to business plan, to its application and the analysis of its effects.

The Center for Simulation Games and Gamification at Kozminski University in Warsaw is preparing a simulation platform for high school students. The game will help implement the core curriculum in a user-engaging way. Research started from conducting a focus group with teachers. Based on that, the authors created a questionnaire for students to define the barriers on the organizational and implementation side. After completing the focus group's work, the respondents, from 8 schools in north-east Poland, received 45 questionnaires each, consisting of three sections – information about the students and their access to the internet, student game preferences

and expectations about the final product and the classes. In the article the authors present the idea behind the game being developed and the results of the research.

KEY WORDS: *experiential learning, simulation game, high school student research*

1. Wstęp

System edukacyjny w Polsce przechodzi zmiany. Najwięcej z nich odbywa się na poziomie szkół ponadgimnazjalnych. Do 2011 roku system edukacji skupiał się na liście tematów, które należało zrealizować, co było pochodną zasad obowiązujących w PRL. W nowym roku szkolnym 2013/2014 ma wystartować system edukacji, który koncentruje się na wiedzy i umiejętnościach oraz tworzy wyzwanie dla szkół i nauczycieli określone w Krajowych Ramach Kwalifikacji (Chmielnicka, 2010). Nowe podejście do nauki i nauczania potrzebuje również nowych metod kształcenia. W związku z tym Ministerstwo Edukacji Narodowej wspólnie z Ośrodkiem Rozwoju Edukacji rozpoczęło program wspierania innowacyjnego nauczania dla szkół ponadgimnazjalnych. Autorzy artykułu we współpracy z zewnętrznymi partnerami przygotowują program nauczania oparty na grze symulacyjnej dla nowego przedmiotu „ekonomia w praktyce". Wniosek projektu został zaakceptowany i otrzymano dofinansowanie na jego realizację. Analiza podstaw programowych dla nowego przedmiotu (Ministerstwo Edukacji Narodowej, 2012, s. 132–138) wykazała cztery grupy celów nauczania:

- umiejętność zaplanowania i wdrożenia działalności gospodarczej;
- zdolność analizy rynku;
- umiejętności organizacyjne – praca w grupie i przywództwo;
- ewaluacja – umiejętność oceniania własnych działań i wyciągania z nich wniosków.

Środek ciężkości w przedmiocie stanowią umiejętności, a nie wiedza. Co ciekawe, podstawa programowa zawiera jedynie ogólne cele kształcenia, jednakże zalecane warunki realizacji podkreślają wykorzystanie wiedzy ekonomicznej uczniów w praktycznych działaniach. Jednym z nich może być wykorzystanie gry symulacyjnej (w tym gry komputerowej). Co więcej, w szkołach jest już obecny przedmiot „przedsiębiorczość", który ukierunkowany jest bardziej na ogólną wiedzę ekonomiczną. Dalsza analiza opisu przedmiotu pokazuje, że zajęcia mogą odbywać się w którymkolwiek roku podczas trzyletniej nauki w szkołach ponadgimnazjalnych. Umieszczenie przedmiotu „ekonomia

w praktyce" w siatce godzin jest indywidualnym wyborem każdej ze szkół. Może on być przedmiotem wprowadzającym do przedsiębiorczości, rozwijającym ją lub zastępującym.

Analiza podstaw programowych pokazała jednocześnie potencjał i zagrożenia związane z wprowadzeniem gry symulacyjnej do programu nauczania. Zajęcia ukierunkowane na kształtowanie umiejętności mają duży potencjał przy konstruowaniu scenariusza gry symulacyjnej. Z drugiej strony ramy programowe wymagają elastycznego podejścia do prowadzenia zajęć i odpowiednio zaprojektowanego kursu nauczania. Dlatego autorzy zdecydowali się zaproponować ministerstwu program nauczania łączący tradycyjne zajęcia w klasie i ćwiczenia oparte na doświadczeniu oraz prostą grę symulacyjną. Program nauczania pozwala nauczycielowi na zrealizowania go przy użyciu gry symulacyjnej jako dodatkowego narzędzia. Jak sugeruje praktyka autorów w nauczaniu przez doświadczenie, gra symulacyjna powinna zawierać:

- możliwość dostosowywania gry do poziomu wiedzy uczestników;
- rozgrywkę w małych zespołach bądź grupach;
- możliwość uruchomienia z poziomu przeglądarki internetowej.

2. Badania

Jednym z elementów tworzenia gry i programu nauczania było odkrycie barier wejścia (elementów utrudniających lub uniemożliwiających skorzystanie z gry) i poznanie związanych z graniem preferencji potencjalnych uczestników zajęć z ekonomii w praktyce. Przeprowadzono badania, które odbyły się w dwóch etapach. Pierwszy dotyczył nauczycieli i obejmował zogniskowany wywiad grupowy. Drugi dotyczył uczniów szkół ponadgimnazjalnych; tę grupę zbadano za pomocą wywiadów kwestionariuszowych.

2.1. Nauczyciele

Pierwszym krokiem tego etapu było wysłanie otwartego zaproszenia do szkół średnich. Zaproszenie zostało przekazane nauczycielom i dyrektorom szkół ze średnich i małych miast północno-wschodniej Polski. Z otrzymanych zgłoszeń wybrano 10 nauczycieli na podstawie ich wcześniejszych doświadczeń z aktywnymi metodami nauczania oraz rozmieszczenia geograficznego. Niestety jedynie ośmiu mogło wziąć udział w zogniskowanym wywiadzie grupowym.

Spotkanie odbyło się na terenie Akademii Leona Koźmińskiego. Zogniskowany wywiad grupowy został przygotowany i zorganizowany zgodnie ze

standardową metodologią (Morgan, 1988, Kitzinger, 1995). Obecnych było dwóch prowadzących, a cały wywiad został zarejestrowany w formie nagrania wideo w celu późniejszej analizy. Scenariusz zogniskowanego wywiadu grupowego skupiał się na następujących tematach:

- wcześniejsze doświadczenia z grami i nauczaniem empirycznym;
- potencjał wdrażania gier symulacyjnych w szkołach ponadgimnazjalnych;
- elementy gry symulacyjnej, które są ważne dla nauczycieli;
- techniczne wymagania gry symulacyjnej;
- bariery wprowadzenia gier symulacyjnych do szkół ponadgimnazjalnych;
- oczekiwane funkcjonalności gry symulacyjnej;
- sposób pracy z grą symulacyjną na lekcjach;
- kształt programu i materiałów dla nauczycieli;
- sposób raportowania o postępach uczniów w grze symulacyjnej;
- zastosowanie ćwiczeń opartych na metodyce nauki przez doświadczenie;
- system oceniania związany z grami symulacyjnymi w szkołach ponadgimnazjalnych;
- motywowanie uczniów w zajęciach bazujących na grach symulacyjnych;
- profil uczniów w zajęciach opartych na grach symulacyjnych.

Spotkanie rozpoczęło się od wprowadzenia wszystkich uczestników w najważniejsze informacje na temat projektu i podstaw programowych opracowanych przez ministerstwo. Ze względu na potrzebę omówienia znacznej liczby tematów podczas wywiadu grupowego badanie było obszerne i zajęło prawie cały dzień (z kilkoma przerwami). Nauczyciele otwarcie i entuzjastycznie podchodzili do omawianego przedmiotu, bardzo szybko jednak wskazywali potencjalne źródła problemów. Większość tematów poruszono w ramach otwartej dyskusji i analizy przykładów.

Jedynym tematem, który poruszono w inny sposób, były bariery wprowadzenia przedmiotu. Autorzy posłużyli się tutaj koncepcją *game stormingu* (Gray, Brown, Macanufo, 2010): poproszono nauczycieli, aby zagrali w trzy proste gry przy użyciu długopisu i kartki papieru. Pierwsza gra koncentrowała się na identyfikacji głównych problemów, druga – na uporządkowaniu ich od najważniejszych do najmniej ważnych, w trzeciej zaś poszukiwano możliwych barier i sposobów na ich przezwyciężenie. Część gamestormingowa przyniosła autorom wiele ważnych i dobrze ustrukturyzowanych informacji. Większość nauczycieli miała wcześniejsze doświadczenie z grami i/albo nauczaniem przez doświadczenie w klasie, ale w większości przypadków chodziło o jednorazowe wydarzenia. Wspomniano również, że nie ma większych kłopotów z wprowadzaniem na lekcjach nauczania opartego na doświadczeniu. Oto bariery wymienione

przez uczestników zogniskowanego wywiadu grupowego w kolejności od najważniejszej do najmniej istotnej:

1. obawa nauczycieli przed nowymi metodami i treściami nauczania;
2. trudności z zapewnieniem odpowiedniej infrastruktury technicznej w sali lekcyjnej;
3. możliwość, że gra będzie dla uczniów zbyt łatwa lub zbyt trudna;
4. nadużycia w grze spowodowane przez uczniów,
5. problem z odpowiednim ocenianiem uczniów przy użyciu gier symulacyjnych i nauczania opartego na doświadczeniu;
6. niespełnienie oczekiwań i potrzeb uczniów.

Jeden z najbardziej interesujących wniosków dotyczył braku kłopotów ze słabą lub nieistniejącą infrastrukturą informatyczną. Pytani o to nauczyciele odpowiadali, że większość szkół w ich regionach ma wystarczające zaplecze technologiczne, aby prowadzić zajęcia przy użyciu komputerów i dostępu do internetu. Najwięcej trudności przysporzyły obawy respondentów o własne zdolności do poradzenia sobie z grą i uczniami w procesie kształcenia przy użyciu aktywnych metod nauczania. Nauczyciele wskazywali potrzebę stworzenia obszernych i atrakcyjnych materiałów zarówno dla nich samych, jak i dla uczniów. Dotyczyło to szczególnie instrukcji obsługi, wprowadzenia do gry oraz miejsca, w którym można by zadawać pytania i dzielić się doświadczeniami. Niektóre pomysły wskazywały potrzebę kształcenia nauczycielskiego i zapewnienia materiałów wspomagających takie działania. Ponadto powinno się promować metody aktywnego nauczania poprzez gry symulacyjne.

W kolejnej części badania skupiono się na pomysłach nauczycieli związanych z zaangażowaniem i motywowaniem uczniów. Zaakcentowano potrzebę adaptacyjności i aktualności gry oraz materiałów z nią związanych. Rozpoczęło to dyskusję wokół systemu oceniania, który mógłby funkcjonować w takim programie nauczania. Jednym z omawianych zagadnień była sytuacja bankructwa w grze symulacyjnej i jego wpływ na ocenę gracza (graczy). Rozwiązaniem jest możliwość zdobycia pozytywnej oceny mimo poniesienia porażki w grze. Innym źródłem trudności były różne potrzeby i oczekiwania uczniów co do przedmiotu. Ministerstwo pozostawia nauczycielom i szkołom określenie, na którym roku ma pojawić się omawiany przedmiot. Może to powodować kłopoty z zaspokojeniem potrzeb różnych grup uczniowskich. Nauczyciele uczestniczący w wywiadzie grupowym stwierdzili, że jest to problem, ale nie musi on być barierą wejścia. Uznano, że uczniowie doskonale orientują się w nowych technologiach i że będą zadowoleni z możliwości nauki przez gry edukacyjne. Nawet skomplikowana mechanika rozgrywki nie powinna sprawić trudności, gdyż uczniowie szybko oswoją się z nowym sposobem prowadzenia lekcji. Nauczyciele podkreślili również znaczenie oprawy audiowizualnej dla

uczniów – jej jakość wpływa istotnie na wrażenia i doświadczenia wyniesione z gry symulacyjnej.

Ostatnia część zogniskowanego wywiadu grupowego została przeprowadzona jako wstęp do drugiego etapu całych badań, którego celem był opis profilu ucznia. Nauczyciele scharakteryzowali swoich uczniów jako bardzo skłonnych do współzawodnictwa, wskazując tę cechę jako czynnik silnie motywujący i jednocześnie generujący konflikty. W opinii respondentów rywalizacja pomiędzy grupami i uczniami jest korzystna, ale musi pozostawać pod kontrolą nauczyciela.

Pytania o profil ucznia podsumowały spotkanie. Dzięki nim poddano walidacji kwestionariusz, który był narzędziem badawczym wykorzystanym w drugim etapie badań.

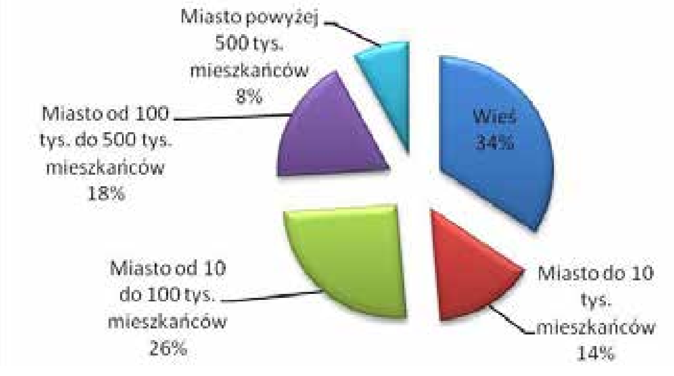
2.3 Uczniowie

Następnym krokiem w projektowaniu gry i programu nauczania była identyfikacja preferencji i zachowań uczniów. Na podstawie wyników podobnych badań (Jones, 2003) i konkluzji płynących ze zogniskowanego wywiadu grupowego powstał kwestionariusz. Rozesłano go do wybranych szkół wraz z instrukcją wypełniania. Dobór szkół oparty był na czynnikach geograficznych i demograficznych identycznych jak w przypadku nauczycieli.

Kwestionariusz został podzielony na kilka części, które będą kolejno omawiane. Głównym zamysłem badania było odkrycie preferencji uczniów – użycie tej wiedzy podczas projektowania gry powinno zwiększyć jej atrakcyjność. Kwestionariusz był anonimowy, pytania metrykalne zbudowano w sposób, który pozwolił dostarczyć wielu ogólnych informacji. Miało to na celu uzyskanie wysokiego odsetka odpowiedzi i możliwość zbudowania wystarczająco precyzyjnego profilu ucznia (Churchill, 1999). W badaniu udział wzięły 362 osoby, wśród nich 55 procent stanowili mężczyźni, a 45 kobiety. Najwięcej było 16-latków (54 proc.) i 17-latków (24 proc.). Taki rozkład wieku respondentów był zamierzony, ponieważ przedmiot zostanie usytuowany prawdopodobnie w programie dla pierwszych lub drugich klas szkół ponadgimnazjalnych (decyzja należy do danej szkoły).

Pierwsza część kwestionariusza dotyczyła metryki respondentów. Autorzy pogrupowali profile klas na dwa obszary: humanistyczny (klasy językowe, historyczne, społeczne) i ścisły (klasy matematyczne, fizyczne, biologiczne, chemiczne, informatyczne, ekonomiczne). Profile klas są istotne i mają silny wpływ na wybór przedmiotów dla danych klas. Ponieważ ministerstwo nie sprecyzowało, które z istniejących profili powinny wprowadzić przedmiot „ekonomia

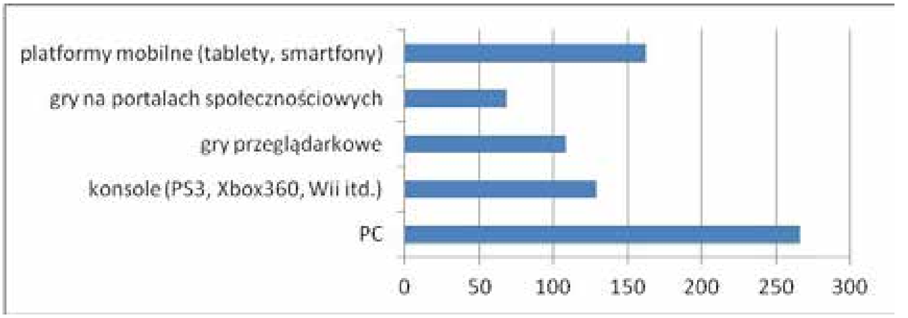
w praktyce", autorzy mieli na celu pozyskanie danych od uczniów klas różnorodnych typów. Po zgrupowaniu okazało się, że 61 proc. ankiet wypełnili uczniowie klas humanistycznych, a 39 proc. uczniowie klas ścisłych. Ten podział jest reprezentatywny dla większości szkół średnich w Polsce (Główny Urząd Statystyczny, 2013).



Wykres 1. Miejsce zamieszkania

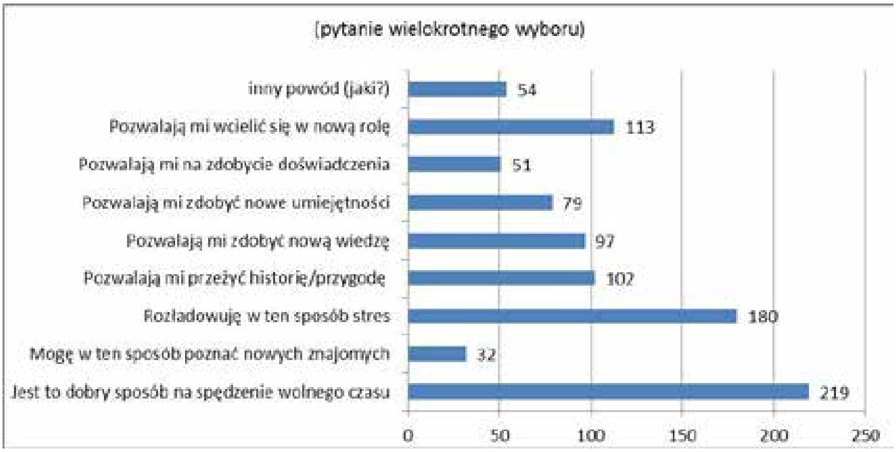
Ważnym czynnikiem z punktu widzenia projektowania gry symulacyjnej jest dostęp do internetu. 98 procent badanych uczniów zadeklarowało, że ma łącze internetowe w domu. W tym rejonie Polski, który uchodzi za najmniej rozwinięty pod względem infrastruktury informatycznej (Czerniawska, Batorski, 2012), jest to pozytywny wynik.

Druga część kwestionariusza skupiała się na zwyczajach i preferencjach uczniów związanych z graniem. Celem jej było zbudowanie profilu ucznia jako gracza. Poniżej przedstawiono wyniki odpowiedzi na pytania (wśród nich również pytania wielokrotnego wyboru). Na wykresach uwzględniono wszystkie możliwe warianty odpowiedzi z kwestionariusza.



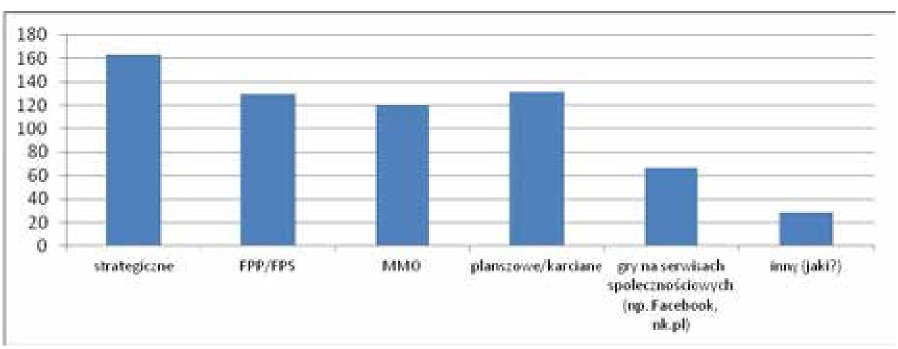
Wykres 2. Gdzie grasz najchętniej?

Ze względu na to, że uczniowie najczęściej grają na komputerach osobistych i urządzeniach mobilnych, gra zostanie napisana w języku HTML 5, obsługiwanym przez wspomniane platformy.



Wykres 3. Dlaczego grasz w gry komputerowe?

Według uczniów gry to przede wszystkim sposób na spędzenie wolnego czasu i rozładowanie stresu. Stosunkowo niskie wyniki przy odpowiedziach dotyczących zdobywania nowej wiedzy i umiejętności mogą świadczyć o braku wartościowych doświadczeń uczniów z grami edukacyjnymi. Intencją autorów jest poprawienie tych wyników dzięki powstającej grze.

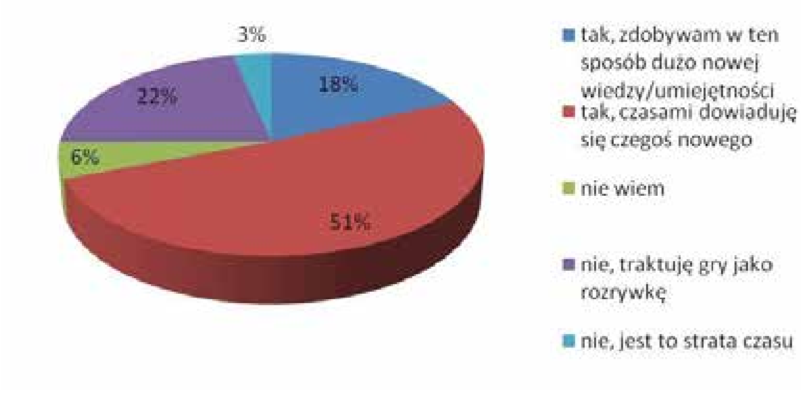


Wykres 4. Ulubiony gatunek gier wieloosobowych

Najpopularniejszymi grami wieloosobowymi są gry strategiczne i FPP (*First Person Perspective*). Powstająca gra ma elementy typowe dla komputerowych

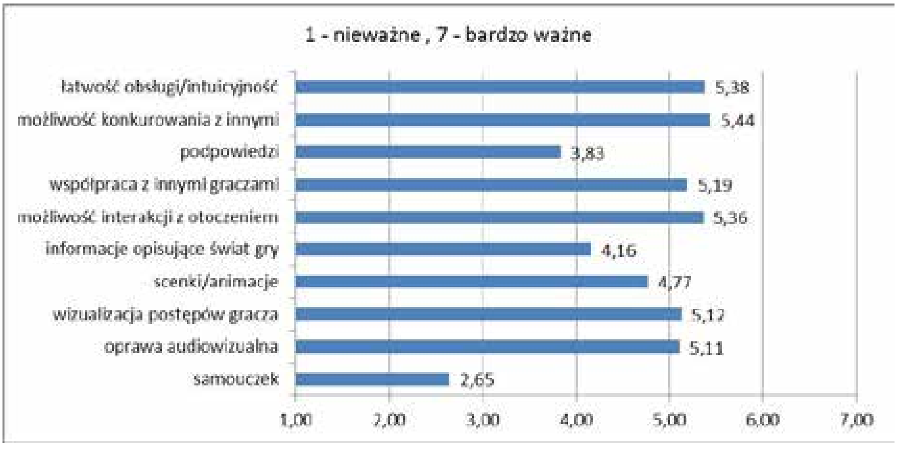
gier strategicznych (rzut izometryczny, rozbudowane statystyki, otoczenie wpływające na decyzję gracza).

Trzecia część kwestionariusza miała na celu zebranie opinii uczniów o nauce przy użyciu gier i symulacji.



Wykres 5. Czy uważasz, że dzięki grom komputerowym można poszerzyć swoją wiedzę/umiejętności?

Zebrane dane jasno wskazują, że większość respondentów ma pozytywną opinię na temat nauki przez gry. Autorzy nie pytali szczegółowo o biznesowe gry symulacyjne, ponieważ istniało duże prawdopodobieństwo, że uczniowie szkół średnich nigdy nie spotkali się z tą odmianą gier.



Wykres 6. Na co zwracasz uwagę w grach?

Najcenniejszymi danymi ze względu na projektowanie gry były opinie o funkcjonalnościach, które uczniowie uważają za istotne. Najważniejsze okazały się: przyjazny użytkownikowi interfejs i możliwość współzawodnictwa z innymi. Zgadza się to z wcześniejszymi sugestiami nauczycieli, że uczniowie lubią wyzwania i rywalizację. Podobną zgodność można dostrzec w wypadku atrakcyjności wizualnej oraz interaktywności w środowisku gry.

Ostatnia sekcja kwestionariusza koncentrowała się na formie nauczania opartego o doświadczenie. Pierwsze pytanie dotyczyło pożądanego przez uczniów sposobu odbywania się zajęć. Używanie gry symulacyjnej w sali klasowej wybrało 67 proc. uczniów, tylko 14 proc. chciałoby korzystać z gry w domu. Pośrednim rozwiązaniem byłoby prowadzenie części gry w klasie, a kończenie jej w domu (tę odpowiedź zaznaczyło 19 proc. badanych).

Analiza profilu ucznia jako gracza została również przeprowadzona z punktu widzenia płci i profilu klasy. Dane zebrane za pomocą kwestionariusza analizowano w podziale na grupy (mężczyźni – kobiety, profil humanistyczny – profil ścisły), przeprowadzając testy F Snedecora i Chi-kwadrat, a także obliczając współczynniki korelacji Pearsona. Jednakże dobrana próba, wystarczająco duża do analizy, okazała się wysoce homogeniczna. Niewiele wyników analizy było statystycznie istotnych. Żadna ze znalezionych różnic (przykładowo: kobiety bardziej zwracały uwagę na wprowadzenie do gry niż mężczyźni) nie była znacząca z punktu widzenia projektu gry symulacyjnej.

Zakończenie

Wyniki wszystkich badań zawierały wiele składników niezbędnych do powstania programu nauczania i projektu gry symulacyjnej. Powstał sylabus przedmiotu stworzony według standardów ministerialnych i w oparciu o uwagi nauczycieli. Skupia się on na celach kształcenia i takich metodach nauczania, które prowadzą do ich osiągnięcia. Cele kształcenia zostały określone zgodnie ze zaktualizowaną metodologią Blooma (Anderson, Kathwohl, 2011) i podzielone na trzy kategorie – wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne. Sylabus był pierwszym produktem, miał na celu usatysfakcjonowanie nauczycieli. W gestii tych ostatnich pozostaje bowiem decyzja o prowadzeniu zajęć ekonomii w praktyce przy użyciu powstającej gry.

Następnie można było podjąć strategiczne decyzje dotyczące wymagań każdej z grup. Ostateczny wygląd gry został dostosowany do wyników ankiety skierowanej do uczniów. Informacje zebrane od nauczycieli pozwoliły ustalić formę rozgrywki (poziom konkurencji między graczami, liczbę rund, tryb rozgrywki)

oraz zakres przekazywanych treści (liczbę elementów i decyzji dostępnych dla gracza, zakres zdobywanej wiedzy).

Rdzeniem przedmiotu jest biznesowa gra symulacyjna rozgrywana w małych zespołach liczących od dwóch do czterech osób. Uczniowie nie będą konkurować bezpośrednio między sobą; współzawodnictwo będzie zachodziło pomiędzy klasami na poziomie rankingów punktowych obejmujących wszystkie zespoły z danej klasy. Autorzy postanowili nie wzmacniać i tak już wyraźnego nastawienia uczniów na rywalizację. System rankingowy będzie wystarczającym narzędziem do motywowania graczy z punktu widzenia współzawodnictwa (Kapp, 2011).

Zbalansowany system punktowania będzie złożony z długo- i krótkoterminowych wyników ekonomicznych, wskaźników satysfakcji interesariuszy i wskaźnika zrównoważonego zarządzania. Mierzenie wyników gry jest wspierane przez Ministerstwo Edukacji Narodowej, które nalegało na wprowadzenie elementów zrównoważonego zarządzania do gry i programu nauczania. W grze pojawią się również wygenerowane przez system podmioty konkurencyjne. Konkurencja wprowadzi ustalone wcześniej strategie generyczne, takie jak „niskie koszty – niska cena" lub „wysoka jakość – wysoka cena", wpływające na strukturę popytu wszystkich graczy (niezależnie od tego, w jaki sposób prowadzą oni swoje hotele). Strategie konkurencyjne będą takie same dla wszystkich zespołów w danej klasie.



Rysunek 1. Prototyp grafiki i interfejsu. Prawa autorskie: Strangefruit Graphics

Grę będzie można uruchomić na każdej przeglądarce obsługującej język HTML 5, co pozwala na rozgrywkę zarówno na komputerach dostępnych w szkole (bez konieczności instalowania dodatkowego oprogramowania), jak

i na sprzęcie posiadanym w domu oraz na urządzeniach mobilnych. W celu zapewnienia interaktywności i atrakcyjności wizualnej gra będzie przedstawiona w rzucie izometrycznym, który jest postrzegany lepiej niż grafika dwuwymiarowa (Koster, 2005; Schell, 2008). Autorzy są przekonani, że dzięki temu zabiegowi tak efekty animowane (np. ruch uliczny, zjawiska atmosferyczne), jak i interaktywne (korzystanie z funkcjonalności gry za pomocą mapy miasta i budynków hotelu, ratusza itd.) korzystnie wpłyną na odbiór przez uczniów.

Gra będzie rozgrywana w kwartałach i latach (pełna wersja obejmie 16 kwartałów i 4 lata) oraz będzie się rozwijać wraz z doświadczeniem i wiedzą ucznia. Wszystko zacznie się od zaledwie kilku decyzji, natomiast pod koniec uczeń będzie miał za sobą podejmowanie decyzji z 22 różnych kategorii odnoszących się do wszystkich aspektów biznesu. Zgodnie z teoriami postępu doświadczenia w grach symulacyjnych (Kriz, 2003) zastosowany zostanie tryb wprowadzania zmian na początku każdego roku. Wszystkie poważne zmiany będą wspomagane odpowiednim wprowadzeniem w formie komiksu i animacji wewnątrz gry. Na mapie będą pojawiać się nowe jednostki, takie jak banki, agencje reklamowe, urząd miasta czy urząd pracy. Każda z nich będzie interaktywna i podejmowanie niektórych decyzji związane będzie wyłącznie z danym budynkiem, np. decyzje związane z różnymi rodzajami kredytów będą dostępne tylko w budynku banku.

Scenariusz gry skupia się na nowo powstałej firmie z sektora usług. Po długich dyskusjach autorzy zdecydowali się na branżę hotelarską – z myślą o tym, że każdy potencjalny gracz może sobie wyobrazić, jak mniej więcej prowadzić tego typu biznes. Gra oparta zostanie tak na optymalizacji lokalnej, jak i na globalnej funkcji popytu wokół ścieżki wzrostu produkcji (Gold, Pray, 1990; Murff, Teach, Schwartz, 2006; Teach, 1990), a funkcje kosztowe będą bazować na klasycznej teorii malejących przychodów krańcowych (malejącej efektywności krańcowej). Zaprojektowano czternaście wydarzeń, których wprowadzenie uczyni scenariusz gry symulacyjnej bardziej dynamicznym i nieprzewidywalnym. Wydarzenia podzielono na trzy kategorie zgodnie z tym, na jaką funkcję gry wpływają: popytowe, podażowe i dotyczące zrównoważonego rozwoju. Nauczyciel może zadecydować o włączeniu wydarzeń do scenariusza, wpływając na poziom trudności i dynamikę środowiska gry.

Program nauczania opiera się ściśle na grze symulacyjnej i wspiera pojawianie się w niej nowych opcji, elementów i decyzji. W sylabusie znajduje się seria wykładów i ćwiczeń stworzonych na potrzeby opisywanego przedmiotu. Dodatkowo zostały stworzone trzy eksperymentalne ćwiczenia i jedna gra negocjacyjna jako opcjonalna zawartość, którą mogą wprowadzić nauczyciele. Ćwiczenia zawierają scenariusze i wytyczne zarówno dla uczniów, jak

i nauczycieli. Na przykład w momencie pojawienia się banku w grze nauczyciel ma do dyspozycji dwa rozwiązania. Pierwsze to standardowa lekcja w klasie i ćwiczenia z liczenia stóp procentowych, kredytów i depozytów. Druga opcja to eksperymentalne ćwiczenie, w którym uczniowie mają wybrać się do najbliższego banku, zdobyć informacje na dany temat i zaprezentować je przed klasą. Scenariusz gry negocjacyjnej zostanie przedstawiony nauczycielom. Będzie to gra kooperacyjna lub współzawodnicząca oparta na zmodyfikowanym dylemacie więźnia (Harrington, 2009). Gra symulacyjna oraz program nauczania mogą być do pewnego stopnia dostosowywane do aktualnych potrzeb nauczyciela.

Wyzwanie stworzenia gry, która będzie ciekawa dla różnych grup uczniów i łatwa do przeprowadzenia przez nauczycieli, jest poważne i wymaga odpowiedniej dyscypliny budżetowej. Badanie przeprowadzone wśród nauczycieli i uczniów było kluczowym elementem projektowania gry; wymagało dodatkowej pracy i spowodowało dodatkowe koszty, ale autorzy wierzą, że zwróci się to podczas testów alfa i beta. Wyniki badania okazały się na tyle pomocne, iż autorzy postanowili wprowadzić nauczycieli i uczniów również do kolejnych etapów produkcji. Planuje się dalsze zogniskowane wywiady grupowe z nauczycielami i wywiady kwestionariuszowe wśród potencjalnych odbiorców gry.

LITERATURA

Anderson, L.W., Krathwohl, D.R., Airasian, P.W., Cruikshank, K.A., Mayer, R.E., Pintrich, P.R., Raths, J., Wittrock, M.C. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing. A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.

Chmielnicka, J. (2010). *Autonomia programowa uczelni. Ramy kwalifikacji dla szkolnictwa wyższego*. Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego, Projekt Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego „Krajowe Ramy Kwalifikacji w szkolnictwie wyższym jako narzędzie poprawy jakości kształcenia", Priorytet IV PO KL, Działanie 4.1. Poddziałanie 4.1.3. Warszawa. Online: <http://www.nauka.gov.pl/g2/oryginal/2013_05/577acf803ab68698c4639ec62e77cf6a.pdf>. Data dostępu: 23 stycznia 2014.

Churchill, G.A. (1999). *Marketing Research Methodological Foundations*. London: Dryden.

Czerniawska, D., Batorski, D. (2012). Trendy rozwojowe i zmiany gospodarcze w regionie. *Technologie informacyjno – komunikacyjne w gospodarstwach domowych województwa mazowieckiego*. Online: <http://cyfrowagospodarka.pl/wp-content/uploads/2012/05/7_WykorzystanieITC.pdf>. Data dostępu: 23 stycznia 2014.

Gold, S., Pray, T. (1990). Modeling Demand in Computerized Business Simulations. W: J.W. Gentry (red.), *Guide to Business Gaming and Experiential Learning* (s. 117–138). London: Association for Business Gaming and Experiential Learning (ABSEL).

Gray, D., Brown, S., Macanufo, J. (2010). *Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers*. Sebastopol, CA: O'Rilley Media, Inc.

Główny Urząd Statystyczny (2013). *Wybory ścieżki kształcenia a ścieżka zawodowa Polaków.* Warszawa: GUS, Departament Badań Społecznych i Warunków Życia. Online: <http://www.stat.gov.pl/cps/rde/xbcr/gus/e_wybory_sciezki_ksztalcenia.pdf>. Data dostępu: 23 stycznia 2014.

Harrington, J.E. (2009). *Games, strategies, and decision making.* New York: Worth Publishers.

Jones, Steven (2003). *Let the Games Begin. Gaming Technology and Entertainment Among College Students.* Pew Internet & American Life Project.

Kapp, K.M. (2012). *The gamification of learning and instruction. Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Wiley & Sons, Inc.

Kitzinger, J. (1995). Introducing focus groups. *British Medical Journal, 311*, 299–302.

Koster, R. (2005). *A theory of fun for game design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press Inc..

Kriz, W.C. (2003). Creating Effective Interactive Learning Environments through Gaming Simulation Design. *Journal of Simulation & Gaming, 34*(4), s. 495–511.

Ministerstwo Edukacji Narodowej (2012). *Podstawa programowa przedmiotu ekonomia w praktyce. Tom 4 – Edukacja historyczna i obywatelska w szkole podstawowej, gimnazjum i liceum*. Online: <http://www.bc.ore.edu.pl/dlibra/docmetadata?id=228&from=pubindex&dirids=15&lp=4>. Data dostępu: 23 stycznia 2014.

Morgan, D. (1988). *Focus groups as qualitative research*. London: Sage.

Murff, E., Teach, R., Schwartz, R. (2006). Three-Attribute Interrelationships for Industry-Level Demand Equations. *Developments in Business Simulation and Experiential Exercises, 33*, 213–218. [Reprinted from Bernie Keys Library (11th ed.)].

Schell, J. (2008*). The art of game design. A book of lenses*. Burlington, MA: Morgan Kaufman Publishers.

Teach, R. (1990). Demand Equations Which Include Product Attributes. *Developments in Business Simulation and Experiential Exercises, 17*, 161–167. [Reprinted from Bernie Keys Library (11th ed.)].

dr Marcin Wardaszko, kierownik Centrum Gier Symulacyjnych i Grywalizacji, Akademia Leona Koźmińskiego, Warszawa, wardaszko@kozminski.edu.pl

mgr Michał Jakubowski, asystent w Centrum Gier Symulacyjnych i Grywalizacji, Akademia Leona Koźmińskiego, Warszawa, mjakubowski@kozminski.edu.pl

Projekt innowacyjnego programu nauczania i symulacyjnej gry decyzyjnej do przedmiotu „ekonomia w praktyce"

Abstrakt

Ministerstwo Edukacji Narodowej, starając się poprawić poziom wiedzy ekonomicznej polskiej młodzieży, w roku szkolnym 2012/2013 wprowadziło nowy program nauczania wraz z nowym przedmiotem – ekonomią w praktyce. Jest ona przedmiotem uzupełniającym w szkołach ponadgimnazjalnych i stanowi kontynuację „podstaw przedsiębiorczości". Jej celem jest nauczenie wykorzystywania wiedzy ekonomicznej w praktycznych działaniach. Ma to się odbywać za pomocą samodzielnie przygotowanego zespołowego przedsięwzięcia o charakterze ekonomicznym – od pomysłu, przez przygotowanie planu, wdrożenie go, aż do analizy efektów.

Członkowie Centrum Gier Symulacyjnych i Grywalizacji w Akademii Leona Koźmińskiego w Warszawie przygotowują platformę edukacyjną w formie gry komputerowej dla uczniów szkoły średniej. Gra pozwoli spełnić wymogi podstawy programowej w sposób wzmacniający zaangażowanie uczestników. Dotychczas przeprowadzono zogniskowany wywiad grupowy z nauczycielami, który posłużył następnie do opracowania ankiety dla uczniów oraz zbadania barier od strony organizacyjnej i wdrożeniowej. Respondenci z 8 szkół północno-wschodniej Polski po skończonym wywiadzie grupowym otrzymali po 45 ankiet składających się z trzech części – informacji o uczniu i dostępie do internetu, preferencji uczniów jako graczy, a także oczekiwań co do finalnego produktu oraz kształtu zajęć. Kwestionariusze te nauczyciele przekazali do wypełnienia uczniom. W artykule autorzy przedstawiają koncept powstającej gry, rezultaty zogniskowanego wywiadu grupowego z nauczycielami oraz wstępne wyniki ankiet uczniowskich.

SŁOWA KLUCZOWE: *nauczanie przez doświadczenie, gra symulacyjna, badanie uczniów szkół średnich*

III. RECENZJE
REVIEWS

Retoryczne gry. Polemika z artykułem Piotra Sterczewskiego *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy gier komputerowych*. „Teksty Drugie", nr 6/2012, s. 210–228.

JERZY ZYGMUNT SZEJA
Polskie Towarzystwo Badania Gier

Prac naukowych na temat gier jest niewiele, a szczególnie rzadko pojawiają się w prestiżowych periodykach humanistycznych. Dlatego też z wielką radością i zainteresowaniem przyjąłem artykuł Piotra Sterczewskiego pt. *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych* zamieszczony w szóstym numerze „Tekstów Drugich" z 2012 roku[1].

Tekst przynosi krótki zarys historii badania gier dobrze pokazujący mankamenty różnych, zbyt jednostronnych metod. Słusznie wskazuje na zalety propozycji Iana Bogosta. Niestety próbę wykazania wartości proceduralnej retoryki na konkretnym przykładzie uznaję za nieudaną, i to z dwóch powodów. Pierwszy jest ważniejszy: gdyby z tekstu opisującego *Fate of the World: Tipping Point* wykreślić kilka słów (np. „proceduralną retorykę"), nadal byłaby to ładna, wnikliwa analiza gry. Być może napisana nieco za trudnym językiem, aby mogła się ukazać np. w „CD-Action", ale bynajmniej nic w jej treści nie wymagało wspomagania narzędziami zaproponowanymi przez Iana Bogosta.

Przykładowo rozpatrzmy pierwsze zdanie z analizy gry, które odwołuje się do proceduralnej retoryki:

> Taki zabieg wprowadzenia pewnej nieprzejrzystości w mechanice gry jest częścią proceduralnej retoryki *Fate of the World* – i pokazuje, że każda decyzja i każde zjawi-

[1] Zeszyt ukazał się na początku roku 2013.

sko pozostaje w skomplikowanej zależności z innymi, a konkretne skutki podejmowanych projektów są trudne do przewidzenia (s. 219).

Po pierwsze eliminacja słów o proceduralnej retoryce zasadniczo nie zmienia sensu zdania, banalnego zresztą: iż w świecie wszystko jest ze wszystkim powiązane. A na niższym poziomie ogólności: że bardzo trudno zmienić jeden element, nie zmieniając innych, ponieważ członkowie społeczeństwa są ze sobą połączeni siecią zależności, co powinien wiedzieć każdy polityk, a już na pewno politolog. Zaś rozpowszechnianie wiedzy o złożoności ekosystemu Ziemi to duplikacja treści nauczania ze szkoły podstawowej. Gra może sobie stawiać takie proste zadania repetycji, ale do ich odkrycia w *Fate*... metoda Bogosta nie jest potrzebna – a w dodatku nie jest przez Sterczewskiego stosowana.

Drugi zarzut jest pomniejszy: skoro opisana historia badania gier słusznie podkreśla mankamenty różnych podejść, a proceduralną retorykę wskazuje się jako metodę najlepszą, przydałoby się wykazać jej skuteczność na kilku typowych tytułach, najlepiej reprezentatywnych dla najbardziej popularnych podgatunków. Tymczasem gra *Fate of the World*, należąca do *serious games*, nie spełnia tego warunku.

Moim zdaniem z samej zasady procedury badawczej Iana Bogosta wynika, że zastosowanie jego pomysłu akurat do *Fate of the World* jest dyskusyjne. I to kolejny zarzut względem Sterczewskiego, skądinąd przywołującego w artykule pojęcie „proceduralnej piśmienności". Bogost słusznie zauważa, że model fragmentu rzeczywistości w grze komputerowej jest nacechowany, w tym ideologicznie. Niemniej jednak w typowej sytuacji mamy sporą wiedzę na temat świata – i właśnie dlatego możemy analizować ów model, czyli stosować „proceduralną piśmienność". W takim przypadku, jak ekosystem Ziemi, o którym stale dowiadujemy się czegoś nowego i o który trwają bardzo silne i choć naukowe, to jednak bardzo zideologizowane spory (w tym też spory polityczne, za którymi stoją m.in. państwa zainteresowane konkretnymi korzyściami, np. w postaci surowców lub przewagi ekonomicznej), sytuacja jest na tyle specyficzna, że należy to zaznaczyć na wstępie i rozważyć, czy akurat w tym zakresie można skutecznie stosować procedury Bogosta.

Fate of the World ma liczne mankamenty i obfituje nawet nie w uproszczenia, skądinąd zrozumiałe, ale też w rozwiązania arbitralne a bardzo wyraźnie podporządkowane ideologii, jaką wyznają jej twórcy. Do odkrycia owej ideologii metoda Bogosta nie jest niezbędna, ale odsłonięcie takowej jest z nią zgodne, a nawet obowiązkowe, czego nie dostrzega Sterczewski – choć zdaje się widzieć, że autorzy gry proponują bardzo jednostronne rozwiązania. Co ciekawe, mimo że ważnym celem proceduralnej retoryki jest odsłanianie ideologii wpisanej w modele świata, uwaga autora o ideologizacji *Fate*... podana

zostaje niejako na boku, w opisie recepcji gry, nie w jej analizie – i w dodatku ta ideologia nie jest nazwana.

W pierwszym czytaniu negatywne odniesienie się Autora do mej książki *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej* nie wzbudziło mojego zdziwienia, zwłaszcza że zawsze twierdziłem, iż żywa polemika jest potrzebna i ożywcza, stanowi świetny sposób propagowania danej dziedziny oraz wybitnie służy nauce. Dobrze prowadzony spór prowadzi do większej precyzji wypowiedzi, ostrożniejszego i głębszego badania źródeł, przesłanek i danych. Efektywniej obnaża mielizny i błędy w rozumowaniu. Taka postawa jest zresztą źródłem i niniejszego tekstu, a prócz tego jego ambicją jest ujęcie kilku kwestii związanych z grami i naświetlenie ich z nieco innej strony, niż uczynił to Sterczewski.

Bliższe przyjrzenie się tekstowi *Czytania gry* w części dotyczącej mojego stanowiska dało reakcję mniej neutralną, ale jeszcze nie bardzo negatywną. Kwestia gier komputerowych była w mojej książce drugoplanowa, z oczywistych powodów najbardziej mnie interesowała fabuła i narracja – bo to te kategorie były dla mnie najważniejsze w *role-playing games*, co zresztą jest podkreślone w samym moim tłumaczeniu nazwy (narracyjne gry fabularne), skądinąd już zakorzenionym w polskiej refleksji naukowej na ten temat. Nie zwróciła też uwagi apodyktyczność mego zacytowanego przez Sterczewskiego stwierdzenia, ale pisałem to dwanaście lat temu i wiem, że ludzie młodsi chętniej skłaniają się do jednostronnych wyroków, niż bardziej doświadczeni.

Jakież było moje zdziwienie, gdy sięgnąłem do własnej książki i odkryłem, że dlatego nie pamiętam inkryminowanego stwierdzenia, iż jest ono wyrwane z kontekstu – stanowi drugą część zdania „Jak widać – «opowiadanie historii» to od kilku lat domena cRPG, ale **wszystkie gry komputerowe cechuje stały wzrost znaczenia fabuły**". Sterczewski zacytował tylko to, co teraz zaznaczyłem wytłuszczeniem. Nie tylko w kontekście pierwszej części zdania, ale i całego podrozdziału chodzi tutaj nie tyle dosłownie o „wszystkie gry komputerowe" (czyli jak błędnie każe rozumieć to sformułowanie przywołany Autor – ‘wszystkie, w tym każdą z nich z osobna'), ile o „gry komputerowe należące do wszystkich podgatunków, choć znaczenie fabuły jest najistotniejsze w cRPG". A ponieważ w innym miejscu dokładnie omawiam istniejące wtedy podgatunki (czy typy: terminologia do dziś nie jest ustalona) gier komputerowych, zwłaszcza od strony ich wymiaru fabularnego, moja wypowiedź ma ewidentnie inne znaczenie. I do dziś jest aktualna: nawet w grach czysto zręcznościowych (rozpatrywanych w całości jako podgatunek) wzrasta znaczenie fabuły, choć oczywiście wybrane tytuły mogą być tejże niemal pozbawione.

Pozbawienie mojej wypowiedzi kontekstu pozwala Sterczewskiemu przywołać w polemice dzisiejsze gry zręcznościowe (a, zauważmy, nawet wskazane

Angry Birds mają o wiele bogatszą warstwę fabularną od *Tetris* i podobnych). Symptomatyczne, że wolał przywołać drugą część wypowiedzi złożonej, niż moje całe zdanie rozpoczynające ten podrozdział, o charakterze tezy całościowej: „Jednym z najciekawszych zjawisk określających kierunki rozwoju gier komputerowych jest stały **wzrost znaczenia fabuły**" (ostatnie słowa są wytłuszczone już w oryginale). Z takim zdaniem polemizuje się znacznie trudniej, niż z odpowiednio dobranym fragmentem obranym z kontekstu. A przecież w tym zakresie polemika byłaby o wiele bardziej płodna!

W dodatku poprawniejsze byłoby nie użyte stwierdzenie „błędna jest diagnoza Jerzego Zygmunta Szei" (s. 217), ale raczej „dziś już nieważna jest diagnoza...", bo któż czyta tak dokładnie, by zauważyć, że Sterczewski odwołuje się do mej książki wydanej w roku 2004[2]. Przeszło dziesięciolecie to w XXI wieku czas zmian tak wielkich i tak podstawowych, że kiedyś przez cały wiek zachodziło ich mniej. Dzisiaj bardzo ważnym wyznacznikiem zjawiska gier komputerowych jest na wiele sposobów internet. Dziś gry trzeba opisywać inaczej, a w postępowaniu naukowym używać innych tez. Czy ma sens polemizowanie z drugorzędnymi dla całości zjawiska tezami sprzed dekady? Moje ustalenia były ważne kilkanaście lat temu i sądzę, że poprawnie opisywały tamten stan „zjawiska gier". Nawet pokusiłbym się o stwierdzenie, że wiele z tamtych tez jest płodnych i dziś. Niemniej jednak na pewno tamta refleksja nie obejmowała zjawisk, które zaszły dużo później.

W dodatku całe zdanie, w którym został przywołany cytat, sugeruje nieznającemu mej książki odbiorcy, że uznaję narzędzia literaturoznawcze za uniwersalne i wystarczające do analizy gier komputerowych, co jest oczywistą nieprawdą. Ale któż dziś sięgnie do mego tekstu, by sprawdzić, czy artykuł ukazujący się w tak renomowanym periodyku PAN nie mija się z prawdą?

Podsumowując: dziesięć lat temu stwierdziłem, że w grach komputerowych można zauważyć istotny wzrost znaczenia fabuły. I wydaje mi się, że tamta teza jest łatwa do obrony, co zresztą zdaje się dostrzegać sam Sterczewski, choć tak wyraźnie stwierdza, że nie mam racji. To po pierwsze.

Po drugie jestem zdania, że i dziś można taką tezę postawić i obronić. Oczywiście musiałaby ona dotyczyć albo całości gier komputerowych, albo każdego z typów z osobna – wtedy cechy występujące w większości tytułów mogą być reprezentatywne, a istnienie produkcji o innych własnościach nie musi przekreślać tezy wskazującej tendencję. Tyle że to materiał na osobny tekst i osobną

[2] W której zresztą wyraźnie jest zaznaczone, że dane rynkowe i statystyczne pochodzą w najlepszym przypadku z roku 2002, a często są starsze. Książka została ukończona wiosną 2003 r., rynek gier był wtedy znacznie mniej zbadany, niż dzisiaj – a i dziś niełatwo znaleźć opracowanie dowolnego rynku z poprzedniego roku, ponieważ proces zbierania danych i ich opracowania, choć jest znacznie szybszy niż dekadę temu, zajmuje sporo czasu.

dysputę. Na pewno należy ją zapoczątkować od ścisłej definicji „fabularności", być może dookreślonej przykładami: prawie każdy się zgodzi, że *Tetris* jest przykładem gry niefabularnej, a *Dragon Age* – fabularnej, ale spór może dotyczyć np. *Angry Birds* czy *The Settlers Online*.

Mimo powyższej krytyki wiele tez przywołanego artykułu Piotra Sterczewskiego uważam za trafne. A wartościowy jest też artykuł drukowany w tym numerze „Homo Ludens", w którym Autor uniknął opisanych wyżej błędów i w ciekawy sposób zajął się retoryką porażki w grach komputerowych.

LITERATURA

Sterczewski, P. (2012) *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy gier komputerowych*. „Teksty Drugie" nr 6/2012, ss. 210–228.

Szeja, J.Z. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Rabid.

dr Jerzy Zygmunt Szeja, kulturoznawca i krytyk literacki, przewodniczący Polskiego Towarzystwa Badania Gier, jszeja@pro.onet.pl

III. KOMUNIKATY
ANNOUNCEMENTS

I komunikat o X międzynarodowej konferencji naukowej Polskiego Towarzystwa Badania Gier z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier"

Pierwszy komunikat konferencyjny

Polskie Towarzystwo Badania Gier organizuje od 2005 roku cykl międzynarodowych konferencji naukowych pt. „Kulturotwórcza funkcja gier", odbywających się co roku w listopadzie w Poznaniu. Zarząd Główny PTBG z przyjemnością zaprasza na kolejną, dziesiątą konferencję pod tytułem **„Game-based learning / Game-biased learning"**, **Poznań, 15-16 listopada 2014**. Prosimy śledzić informacje na oficjalnej stronie towarzystwa: **<www.PTBG.org.pl>** oraz stronie konferencji: **<www.gry.konferencja.org>**.

Archiwalne strony internetowe dotychczasowych konferencji z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier":

I. Gra jako medium, tekst i rytuał
Poznań 19–20 listopada 2005,
<www.gry2005.konferencja.org>

II. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym
Poznań 25–26 listopada 2006,
<www.gry2006.konferencja.org>

III. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji?
Rola gier we współczesności
Poznań 24–25 listopada 2007,
<www.gry2007.konferencja.org>

IV. XXI wiek – wiekiem gier?
Przydatność gier w poznawaniu i kształtowaniu zjawisk społecznych
Poznań 22–23 listopada 2008,
<www.gry2008.konferencja.org>

V. Społeczny i naukowy status ludologii
Poznań 17–18 października 2009,
<www.gry2009.konferencja.org>

VI. Między przyjemnością a użytecznością
Poznań 13–14 listopada 2010,
<www.gry2010.konferencja.org>

VII. Perspektywy rozwoju ludologii
Poznań 18–19 listopada 2011,
<www.gry2011.konferencja.org>

VIII. Ludolog na uniwersytecie i poza nim
Poznań 24–25 listopada 2012,
<www.gry2012.konferencja.org>

IX. Gry stosowane i gamifikacja
Poznań 16–17 listopada 2013,
<www.gry2013.konferencja.org>

First call for papers

Games Research Association of Poland has been organising an international academic conference cycle "Culture-Generative Function of Games" since 2005. The conferences are held every year in November in Poznań, Poland. The Main Board of GRAP has the pleasure to invite for the next, tenth conference entitled "**Game-based learning / Game-biased learning**", **Poznań, 15–16 November 2014**. For more information, please visit the official site of the association: **<www.PTBG.org.pl>** and the site of the conference: **<www.gry.konferencja.org>**.

Previous conference sites of the "Culture-Generative Function of Games" cycle:

I. The Game as a Medium, Text and Ritual
Poznań 19–20 November 2005,
<www.gry2005.konferencja.org>

II. Game in the Education, Media and Society
Poznań 25–26 November 2006,
<www.gry2006.konferencja.org>

III. The Civilization of Fun and Games or the Fun and Games of Civilization? The Role of Games in Contemporary Culture
Poznań 24–25 November 2007,
<www.gry2007.konferencja.org>

IV. The 21st Century – the Century of Games? The Usefulness of Games in Exploring and Shaping of Social Phenomena
Poznań 22–23 November 2008,
<www.gry2008.konferencja.org>

V. Social and Academic Status of Ludology
Poznań 17–18 October 2009,
<www.gry2009.konferencja.org>

VI. Between Pleasure and Usefulness
Poznań 13–14 November 2010,
<www.gry2010.konferencja.org>

VII. Perspectives on the Development of Ludology
Poznań 18–19 November 2011
<www.gry2011.konferencja.org>

VIII. The ludologist at university and beyond
Poznań 24–25 November 2012
<www.gry2012.konferencja.org>

IX. Applied Games and Gamification
Poznań 16–17 November 2013
<www.gry2013.konferencja.org>

Wymogi publikacji w czasopiśmie *Homo Ludens*

obowiązujące od listopada 2013 r.

Tekst powinien obejmować maksymalnie 8–10 stron autorskich, czyli od 14,4 tys. do 18 tys. znaków (ze spacjami) czcionką Times New Roman o rozmiarze 12, zgodnie z poniższymi wytycznymi. Dłuższe artykuły będą rozpatrywane indywidualnie.

Na początku tekstu prosimy podać abstrakt i listę 3–5 słów kluczowych w języku angielskim. Natomiast na końcu artykułu należy umieścić wykaz literatury, informacje o autorach, a także abstrakt i listę 3–5 słów kluczowych w języku polskim. Abstrakt w obu wypadkach może liczyć od 60 do 100 słów.

1. Marginesy przy formacie strony A4:
   - Górny: 2,5 cm;
   - Dolny: 2,5 cm;
   - Lewy: 2,5 cm;
   - Prawy: 2,5 cm.

2. Odstęp między wierszami (interlinia): 1,5 wiersza.

3. Artykuł powinien być podzielony na numerowane sekcje (1, 2 itd.) i subsekcje (1.1, 1.2 etc.).

4. Wymiary tabel, wykresów, rysunków itp. (**wyłącznie w odcieniach szarości**) nie mogą przekraczać 11,8 cm szerokości i 19,5 cm wysokości. Elementy takie należy umieścić w tekście artykułu w formie elektronicznej. Prosimy również o ich dodatkowe przesłanie w osobnych plikach – w rozdzielczości nie mniejszej niż 300 DPI, format EPS, PDF, JPG lub TIFF.

5. W celu wyróżnienia istotnych partii tekstu:
   - podkreśleń („gra”) i kursywy („*gra*”) prosimy nie używać;
   - można używać wytłuszczenia („**gra**”), ale tylko w wypadku kluczowych miejsc artykułu, szczególnie istotnych słów i fraz.

   Kursywą zapisujemy natomiast tytuły książek, filmów, gier itp. (*Morfologia bajki, Homo Ludens, Wiedźmin* etc.), a także sformułowania wyraźnie obce, np. *de facto, science fiction*. Tytuły gazet i czasopism w głównym tekście artykułu podajemy w cudzysłowie.

6. Prosimy używać polskich skrótów i oznaczeń: „cyt. za” (przy cytacie, który przytaczamy za innym autorem), „dz. cyt.”, „tamże” itd.

7. Dłuższe cytaty wyróżniamy zmniejszoną czcionką (rozmiar 10), pozostawiając jednocześnie pusty wers na początku i końcu cytatu.

   Dorobek Krzysztofa Kieleckiego następująco interpretuje Jan Łódzki:

   > Nie jest prawdą, że Kielecki uważa ludologię za zbędną dziedzinę wiedzy. Owszem, w jego pracach można znaleźć bardzo wiele krytycznych uwag pod jej adresem, ale autor ten w żadnym momencie nie odrzuca całej dziedziny. Warto to podkreślać wobec zmasowanego ataku ludologów na prace Kieleckiego (Łódzki, 2012, s. 54).

   Z tym odczytaniem jednak trudno się zgodzić.

   W przypadku wystąpienia „cytatu w cytacie” stosujemy tzw. cudzysłowy podwójne.

   „Wtedy Bóg rzekł: «Niechaj się stanie światłość!». I stała się światłość”.

8. Informacje o autorze należy umieścić po wykazie literatury. Na sąsiedniej stronie znajdują się przykładowe noty:

mgr Jan Kowalski, lingwista stosowany, doktorant w Instytucie Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań, jan.kowalski@amu.edu.pl

dr Janina Kaczmarek, kulturoznawca, adiunkt w Instytucie Kulturoznawstwa, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań, janina.kaczmarek@amu.edu.pl

9. W razie wątpliwości zachęcamy do wzorowania się na strukturze artykułów opublikowanych już w „Homo Ludens", np. pracy Arminy Muszyńskiej *Gra w poznanie grą w odkodowanie – gry miejskie w małym mieście (przykład Głowna)* z czwartego numeru czasopisma.

10. Artykuły, które nie będą respektowały powyższych wytycznych – a także teksty zawierające inne istotne braki – mogą zostać odrzucone lub zwrócone do korekty autorskiej jeszcze przed recenzją zewnętrzną.

11. Warunkiem dopuszczenia tekstów do druku jest pozytywna opinia recenzenta zewnętrznego.

Zasady sporządzania odwołań bibliograficznych i spisu literatury

Podstawę niniejszego opracowania stanowi model opisu bibliograficznego stosowany przez Amerykańskie Towarzystwo Psychologiczne (American Psychological Association – APA). W niektórych wypadkach wprowadziliśmy jednak pewne zmiany. Zastosowanie przedstawionego stylu bibliograficznego jest jednym z warunków publikacji artykułu.

Odwołania bibliograficzne w tekście głównym

Prosimy nie podawać pełnych danych bibliograficznych w przypisach. Odwołaniom do literatury powinny służyć krótkie odsyłacze nawiasowe w tekście głównym. Zawierają one nazwiska autorów oraz datę publikacji (taką samą jak w końcowym spisie literatury), a w miarę możliwości również numery stron. Oto przykłady różnych sposobów zapisu:

1. Postać wampira doczekała się swojej symbolicznej biografii (Janion, 2002).

2. O późnym średniowieczu pisał także Johan Huizinga (1992).

3. Można się spotkać także z innym poglądem: „Gry nie są tylko dla dzieci" (Smith, 2009, s. 44–46).

4. Oto fragment *Milczenia owiec* Thomasa Harrisa (1990): „Kiedy siada z powrotem na krześle, nie potrafi sobie przypomnieć, którą książkę czytał" (s. 30). Co więcej, Crawford po przerwanej lekturze „Dotyka ich [książek – N.N.] po kolei, żeby odnaleźć tę, która jest ciepła" (tamże).

5. W obecnej pracy nie ma potrzeby się zajmować psychologicznym ujęciem narracji. Zainteresowanemu czytelnikowi można polecić następujące prace: Trzebiński, 1992, 2002; de Barbaro, Janusz, Gdowska, 2008.

6. Kowalski przeprowadził eksperyment, w którym wykazał, jak ważne mogą być gry i zabawy dla rozwoju pewnych części kory mózgowej małego dziecka (Kowalski, 2009). Z kolei Nowak...

7. Zgodnie z klasyfikacją zaproponowaną przez Rzemyka (2008) gry stanowią jeden z podstawowych przejawów aktywności ludycznej człowieka (s. 45). Pasek natomiast...

Kiedy w obrębie przytoczenia ma się znaleźć dopisek osoby cytującej, proponujemy zapis taki jak w przykładzie czwartym: „[dopisana treść – inicjały przytaczającego]".

W tekście głównym nie ma potrzeby rozróżniania między redaktorami i autorami (por. przykład piąty).

Kiedy w tekście parafrazowane są poglądy innych badaczy, prosimy o postępowanie zgodnie z przykładami szóstym i siódmym. Odwołanie nawiasowe (z nazwiskiem i/albo numerem strony) będzie wtedy wyraźnie sygnalizować miejsce, w którym kończy się parafraza.

Odwołania do prac, które mają wielu autorów, zapisujemy następująco:

- dwójka autorów: „(Alefska, Beciński, 2008)";
- od trzech do pięciu autorów: przy pierwszym odniesieniu wszystkie nazwiska: „(Adamski, Bandowska, Czubaj, Drohacz, 2005)", przy kolejnych tylko pierwsze nazwisko z dopiskiem „i in.": „(Adamski i in., 2005)";
- więcej niż pięciu autorów: „(Faryzel i in., 1993)".

Kilka innych zasad, o których przestrzeganie prosimy:

- kiedy w tekście przywołuje się kilka pozycji danego autora drukowanych w tym samym roku, do daty dodajemy litery, np. „Zabawny, 1972a" i „Zabawny, 1972b";
- jeżeli dwa odwołania nawiasowe do tej samej pozycji następują bezpośrednio po sobie, w drugim wystarczy podać „tamże, numer strony", a gdy strona jest identyczna – po prostu „tamże" (por. przykład czwarty na stronie 4);
- jeśli odwołujemy się do określonego fragmentu, a nie do całości tekstu, to zarówno przy cytowaniu, jak i przy parafrazowaniu konieczne jest podanie numerów stron.

Literatura

W tej części umieściliśmy wzory i przykłady opisu bibliograficznego dla źródeł różnego typu. Jeśli to tylko możliwe, w opisie powinny się znaleźć wszystkie informacje wskazane niżej. Wykaz źródeł należy poprzedzić słowem „Literatura", a w samym spisie stosować kolejność alfabetyczną – bez podziału na poszczególne typy tekstów.

Prosimy pamiętać, że w spisie literatury wyróżniamy kursywą tytuły książek i periodyków, ale nie artykułów.

Książka autorska

Huizinga, J. (1992). *Jesień średniowiecza* (tłum. T. Brzostowski). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

Książka zbiorowa

Janusz, B., Gdowska, K., de Barbaro, B. (red.). (2008). *Narracja. Teoria i praktyka*. Kraków: Wydawnictwo UJ.

Artykuł w czasopiśmie

Stenros, J. (2013). Between Game Facillitation and Performance: Interactive Actors and Non-Player Characters in Larps. *International Journal of Role-Playing*, 4(1), 78–95. Online: <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue4/IJRPissue4.pdf>. Data dostępu: 25 września 2013.

Liczba przed nawiasem odnosi się do rocznika, a liczba w nawiasie – do numeru w jego ramach. Podany przykład dotyczy więc pierwszego (w tym wypadku jedynego) numeru „International Journal..." wydanego w czwartym roczniku pisma.

Artykuł w gazecie

Nowak, J. (27 grudnia 2008). Dziewięćdziesiąta rocznica. *Dziennik Grodu Przemysła*, 24–31.

Rozdział pracy zbiorowej

Budziszewska, M., Dryll, E. (2008). Poczucie dorosłości a opowieść o własnych rodzicach. Badanie z wykorzystaniem strukturalnej analizy tekstu. [W:] B. Janusz, K. Gdowska, B. de Barbaro (red.), *Narracja. Teoria i praktyka* (s. 189–209). Kraków: Wydawnictwo UJ.

Internetowe źródło: raport, recenzja, wieść, wpis blogowy itp.

Szczypczyk, T. (18 lutego 2010). *Gra grze grą. Przyczynek do genologii ludologicznej*. Online: <http://genologia-ludologiczna.pl>. Data dostępu: 7 marca 2010.

Jeżeli nie da się odnaleźć informacji o autorach, zamiast niej można podać na początku nazwę witryny. W naszym przykładzie mogłoby to wyglądać następująco: Nieodkryta Ludologia (18 lutego 2010). *Gra grze grą* itd.

Prosimy pamiętać o podawaniu daty dostępu do źródeł internetowych stosowanych w pracy, zarówno w końcowym spisie literatury, jak i w przypisach (dla przykładu: <http://ptbg.org.pl/hl1.php>, data dostępu: 15 września 2010). Jeżeli data ta jest identyczna dla wszystkich użytych źródeł internetowych, proponujemy nie powtarzać jej wielokrotnie w samym tekście, tylko dodać pod wykazem literatury stosowną formułę, na przykład: „Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 14 września 2010".

W wykazie literatury powinny się znaleźć wszystkie źródła internetowe podane w przypisach i tekście głównym – również wtedy, gdy są to podstawowe adresy witryn (np. <http://ptbg.org.pl>. Jeżeli uznają Państwo, że w danym artykule wykaz literatury stałby się z tego powodu zbyt długi, można w nim uwzględnić tylko wybrane, najważniejsze źródła. W trakcie prac redakcyjnych autor tekstu może jednak zostać poproszony o uzupełnienie opisów bibliograficznych pominiętych źródeł (zależnie od decyzji kolegium redakcyjnego).

Jeżeli w wykazie literatury znajduje się źródło nietypowe (np. tekst bez autora, wydany pod szyldem określonej organizacji) lub inna istotna kwestia wydaje się nieuregulowana, pomocne mogą być materiały dostępne na stronie <http://owl.english.purdue.edu/owl/resource/560/01/>.

W razie jakichkolwiek wątpliwości zapraszamy również do kontaktu z redakcją pisma *Homo Ludens*.

Informacje o Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM i Pracowni Badań Ludologicznych

W Instytucie prowadzi się badania naukowe i dydaktykę w ramach kierunku filologia-lingwistyka stosowana w następujących specjalizacjach:

1. **Glottodydaktyka**: Kształcimy nauczycieli języka niemieckiego na wszystkie poziomy nauczania i wszystkie typy szkół i języka angielskiego na poziomie szkoły podstawowej i gimnazjum.
2. **Translatoryka**: Studenci przygotowywani są do wykonywania zawodu tłumacza języka niemieckiego w zakresie tekstów pisanych, w tym zwłaszcza specjalistycznych ekonomii i prawa, oraz tłumaczenia konsekutywnego.
3. **Interkulturowa Komunikacja i Mediacja**: Kształcimy specjalistów w zakresie interkulturowej komunikacji i mediacji, przygotowywanych do wykonywania zawodu menadżera kultury, mediatora, pracownika instytucji i organizacji europejskich, wydawnictw, mediów, agencji turystycznych i innych.

Ponadto ILS oferuje również niestacjonarne-zaoczne studia drugiego stopnia, Studia Podyplomowe Kształcenia Tłumaczy Języka Niemieckiego wraz z licznymi warsztatami tłumaczeniowymi (m.in. z zakresu tłumaczenia języków specjalistycznych i przygotowujące do egzaminu dla tłumaczy przysięgłych) oraz kursy dokształcające dla nauczycieli języków obcych:

Kurs 1. „Nowe technologie w nauczaniu języków obcych"
Kurs 2. „Konstruowanie gier edukacyjnych w nauczaniu języków obcych".

Pracownia Badań Ludologicznych (poprzednio Pracownia Badań Ludologicznych w Glottodydaktyce i Komunikacji Interkulturowej) jest pierwszą jednostką uczelnianą w Polsce, a najprawdopodobniej również na świecie, z ludologią w nazwie. Jej pracownicy w badaniach własnych, zespołowych, przygotowywanych rozprawach habilitacyjnych i doktorskich oraz w dydaktyce – zarówno podczas prowadzonych zajęć specjalizacyjnych, seminariów licencjackich/magisterskich, jak i praktycznych-językowych wpisujących się w zakresy oferowanych w ILS specjalizacji w ramach kierunku filologia-lingwistyka stosowana – zajmują się strategią ludyczną w zakresie nazwy pracowni (m.in. grami dydaktycznymi, komunikacyjnymi, językowymi i innymi w nauczaniu języków obcych i komunikacji interkulturowej) oraz szeroko pojętą ludologią jako nauką zajmującą się badaniem gier. Pracownia współpracuje z Polskim Towarzystwem Badania Gier. Wśród jej pracowników znajdują się członkowie, członkowie-założyciele Towarzystwa oraz regularni uczestnicy corocznych konferencji naukowych PTBG.

Od 2005 r. przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM działa pierwsze w Polsce statutowe koło Polskiego Towarzystwa Badania Gier – Poznańskie Koło PTBG przy ILS UAM (w ramach sekcji ludologicznej Koła Naukowego Studentów Lingwistyki Stosowanej).

Więcej informacji o instytucie, programach studiów,
kadrze naukowo-dydaktycznej na stronie domowej.

Adres: Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM, ul. 28 czerwca 1956 nr 198,
61-485 Poznań, tel. 061 829 29 25, 061 829 29 33, fax. 0618292926,
<www.ILS.amu.edu.pl>.

Informacje o Polskim Towarzystwie Badania Gier

Information about Games Research Association of Poland

Polskie Towarzystwo Badania Gier

PTBG to pierwsze naukowe towarzystwo ludologiczne w Polsce. Skupia naukowców i studentów z wielu uczelni, którzy zajmują się szeroko pojętą problematyką gier – zwłaszcza RPG i gier komputerowych. Jego celem jest popularyzowanie i rozwijanie wiedzy o grach, zarówno w ujęciu teoretycznym (interdyscyplinarnie i od strony nauk szczegółowych), jak i praktycznym (tworzenie i rozpowszechnianie gier; zastosowania dydaktyczne).

Polskie Towarzystwo Badania Gier ma ambicję, aby to jego członkowie dokonywali wartościowych ustaleń naukowych oraz nowatorskich rozwiązań praktycznych.

Towarzystwo organizuje – samodzielnie i we współpracy z instytucjami naukowymi – spotkania i panele naukowe oraz inne imprezy związane z badaniem gier. Ma zamiar upowszechniać i wydawać powstające w Polsce ludologiczne prace naukowe. PTBG propaguje ideę gier jako formy twórczego wykorzystania czasu, zamierza przedkładać władzom oświatowym wnioski dotyczące zastosowania gier w dydaktyce oraz projektować zainteresowanie nimi m.in. za pośrednictwem Internetu. Towarzystwo będzie również zajmować stanowisko w sprawach publicznych dotyczących gier. Planowana jest współpraca z towarzystwami naukowymi i pokrewnymi instytucjami w kraju i za granicą.

Strona oficjalna i forum PTBG: <www.ptbg.org.pl>
Siedziba Towarzystwa: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel. (061) 866 04 22
Kontakt: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

Zarząd Główny PTBG:

dr Jerzy Zygmunt Szeja
Przewodniczący

dr Augustyn Surdyk
Skarbnik

dr Zbigniew Wałaszewski
mgr Marcin Petrowicz

dr Mirosław Filiciak
Wiceprzewodniczący

dr Michał Mochocki
Sekretarz

dr Agata Hofman
dr Jan Stasieńko

Die polnische Gesellschaft zur Spieleforschung

Die PTBG ist die 1. akademische ludologische Gesellschaft in Polen. In ihr versammeln sich Forscher und Studierende zahlreicher Universitäten mit unterschiedlicher Spezialisierung sowie Personen aus anderen Berufskreisen und auch „Praktiker" – Spieler und Designer – die sich alle in irgendeiner Form mit dem Phänomen Spiel befassen. Das Ziel der Gesellschaft ist es, Wissen über Spiele, sowohl in theoretischer wie auch in praktischer Form zu entwickeln und zu vermitteln. Die PTBG erhebt den Anspruch, dass ihre Mitglieder wertvolle wissenschaftliche Theorien schaffen und innovative, praktische Lösungen vorstellen. Die Gesellschaft organisiert u.a. Treffen, Konferenzen, Workshops, Kurse und andere mit der Spieleforschung verbundene Aktivitäten, und sie propagiert die Idee, dass Spiele eine kreative Form des Zeitvertreibs sind. Die PTBG arbeitet mit dem polnischen Bildungsministerium zusammen und beabsichtigt, Vorschläge zur sinnvollen Nutzung von Spiel in Didaktik und Pädagogik einzureichen sowie allgemein das Interesse für Spiele mittels verschiedener Medien (inkl. des Internets) zu stärken. Die Gesellschaft vertritt ihre Standpunkte in öffentlichen Debatten zum Thema Spiel und plant, mit ähnlichen Gesellschaften, Organisationen und Institutionen in Polen und anderen Ländern zusammenzuarbeiten.

GRAP main and forum site: <www.ptbg.org.pl>
Headquarters: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel.: (061) 866 04 22
Contact: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

The Main Board of GRAP:

Jerzy Zygmunt Szeja PhD
President

Mirosław Filiciak PhD
Vice President

Augustyn Surdyk PhD
Treasurer

Michał Mochocki PhD
Secretary

Zbigniew Wałaszewski PhD
Marcin Petrowicz M.A.

Agata Hofman PhD
Jan Stasieńko PhD

Games Research Association of Poland

PTBG is the first academic ludological society in Poland. It gathers scholars and students of numerous universities, different specializations (linguistics, theory of literature, sociology, psychology, philosophy, history, economy, computing, and other sciences and arts) and professions, as well as practitioners – game players and game designers, dealing with broadly perceived game issues especially Role–Playing Games and computer games.

The aim of the association is to popularise and develop the knowledge of games, both in the theoretical (interdisciplinary, as well as from the point of view of particular disciplines) and practical (creating and distributing games;didactic applications) perspective. The Games Research Association of Poland aims to assist its members in establishing valuable scholarly theoretical assumptions and introduce innovative practical solutions.

The association organises – alone and through cooperation with academic institutions – meetings, conventions, conferences, workshops, courses, training and other enterprises related to games research.

Its intention is to popularise and publish ludological academic works written in Poland . The PTBG propagates the idea of games as a form of creative use of time, intends to present proposals concerning the application of games in didactics and pedagogy to the Ministry of Education and raises interest in games via different media including the internet.

The association will also take a stand in public matters related to games.

It is planning to cooperate with similar scholarly societies, organisations and institutions in Poland and abroad.

GRAP main and forum site: <www.ptbg.org.pl>
Headquarters: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel.: (061) 866 04 22
Contact: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

The Main Board of GRAP:

Jerzy Zygmunt Szeja PhD
President

Mirosław Filiciak PhD
Vice President

Augustyn Surdyk PhD
Treasurer

Michał Mochocki PhD
Secretary

Zbigniew Wałaszewski PhD
Marcin Petrowicz M.A.

Agata Hofman PhD
Jan Stasieńko PhD

Asociacion Polaca de Investigaciones sobre Juegos

PTBG es la primera organización docente ludológica en Polonia. Reúne científicos y estudiantes de muchas universidades que se ocupan de los juegos en el amplio sentido de la palabra – sobre todo los RPG y los juegos de ordenador. Su objetivo consiste en popularizar y desarrollar el conocimiento sobre los juegos, teórica (desde el punto de vista de diferentes disciplinas o interdisciplinariamente) y prácticamente (la creación y la divulgación de los juegos, su uso didáctico). PTBG pretende que sus miembros lleguen a concluciones docentes de valor e introduzcan soluciones prácticas innovadoras.

La asociación organiza – a su cuenta y con la colaboración con instituciones docentes – encuentros, discuciones docentes y otros eventos relacionados con la investigación sobre los juegos.

Tiene la intención de divulgar y editar los trabajos docentes sobre la ludología, escritos en Polonia. PTBG propugna la idea de los juegos como un pasatiempo creativo, quiere presentar sus conclusiones sobre el uso de los juegos en la didáctica ante el Ministerio de Educación, al igual que aumentar el interés sobre los juegos, entre otros, mediante Internet. Además, la organización va a presentar su opinión en cuanto a las cuestiones de interés común, relacionadas con los juegos. Se planea la colaboración con las asociociones docentes e instituciones que trabajan sobre temas parecidos en el país y en el extranjero.

GRAP main and forum site: <www.ptbg.org.pl>
Headquarters: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel.: (061) 866 04 22
Contact: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

The Main Board of GRAP:

Jerzy Zygmunt Szeja PhD
President

Mirosław Filiciak PhD
Vice President

Augustyn Surdyk PhD
Treasurer

Michał Mochocki PhD
Secretary

Zbigniew Wałaszewski PhD
Marcin Petrowicz M.A.

Agata Hofman PhD
Jan Stasieńko PhD

Warunki wstąpienia do Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Wszystkie osoby oraz instytucje i firmy zainteresowane wstąpieniem do Polskiego Towarzystwa Badania Gier zapraszamy serdecznie do zapoznania się ze statutem Towarzystwa dostępnym na stronie internetowej PTBG w zakładce „Statut PTBG", pobrania deklaracji członkowskiej (dostępnej w zakładce „Czym jest PTBG?" i zamieszczonej na kolejnej stronie) oraz wysłania jej do Przewodniczącego Zarządu Głównego PTBG dr. Jerzego Szei na adres:

Jerzy Szeja
al. Węgrowska 31/6
07–130 Łochów

Wysokość składki rocznej wynosi:

- dla studentów (osób studiujących, które NIE POSIADAJĄ TYTUŁU MAGISTRA) 40zł
- dla pozostałych członków PTBG 60zł.

Mile widziane również wyższe wpłaty.

W przypadku Członków Wspierających (instytucji, organizacji i innych) każda deklaracja będzie rozpatrywana indywidualnie przez Zarząd Główny i Radę Towarzystwa.

Składki członkowskie za następne lata w odpowiedniej wysokości należy uiszczać do 10 lutego każdego roku.

Składki należy wpłacać na konto:

Polskie Towarzystwo Badania Gier
ul. Kossaka 9/7, 60–759 Poznań

nr konta bankowego: PKO BP SA, Oddział 14 w Poznaniu:
39 1020 4027 0000 1902 0396 6587
Tytułem: Składka członkowska za rok 201_ + imię i nazwisko wpłacającego.

Jednocześnie uprzejmie prosimy o przesłanie danych do listy członków PTBG publikowanej na witrynie Towarzystwa wg poniższych wzorów na adres SurdykMG@amu.edu.pl:

1. stopień naukowy/tytuł zawodowy
2. imię i nazwisko
3. reprezentowana dyscyplina naukowa/uzyskane wykształcenie
4. uczelnia, jednostka, miasto/miejscowość (w przypadku pracowników naukowych/dydaktycznych/naukowo-dydaktycznych i studentów)
5. aktualny, kontaktowy adres mailowy

Przykład 1 (pracownik uczelni):

- dr AAAA BBBB, lingwistyka stosowana-glottodydaktyka, anglista, Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM Poznań, AAABBB@amu.edu.pl

Przykłady 2, 3 (pracujący, niezwiązany z żadną uczelnią):

- mgr XXXXX YYYYY, informatyka, Warszawa, XXX@aaa.pl
- FFFFFF GGGGGG, pracujący, Wrocław, GGG@aaa.pl

Przykłady 4, 5 (student):

- VVVVV ZZZZZ, student 2 roku filologii angielskiej, Instytut Filologii Angielskiej UAM Poznań, ZZZ@aaa.pl
- Lic. DDDDD EEEEEE, student 5 roku filologii angielskiej, Instytut Filologii Angielskiej, UAM Poznań, EEE@aaa.pl

Zarząd Główny PTBG gorąco zachęca do działalności w Kołach PTBG oraz powoływania nowych Kół (szczegóły określa Statut PTBG, lista istniejących Kół na kolejnych stronach).

Serdecznie zapraszamy do odwiedzania strony PTBG (<www.PTBG.org.pl>) rejestracji i udziału w dyskusjach na forum naukowym Towarzystwa (wejście ze strony głównej Towarzystwa) oraz odwiedzania profilu PTBG w serwisie Facebook.

Członkowie Towarzystwa mogą również brać udział w corocznych konferencjach naukowych PTBG z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier" (zwykle w listopadzie każdego roku w Poznaniu, strona każdej bieżącej strony pod adresem <www.gry.konferencja.org>) **ze zniżkową opłatą konferencyjną zawierającą ponadto składkę za nadchodzący rok**.

Zachęcamy do lektury publikacji PTBG i czasopisma „Homo Ludens" (dostępne online <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/>, więcej informacji nt. poprzednich publikacji Towarzystwa można znaleźć w zakładce „Publikacje" – wejście ze strony głównej PTBG.

DEKLARACJA CZŁONKOWSKA
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Wyrażam swoją wolę przystąpienia do towarzystwa naukowego pod nazwą Polskie Towarzystwo Badania Gier.

Oświadczam, że znany jest mi statut PTBG i akceptuję jego postanowienia.

1. IMIĘ/IMIONA ______________________________
2. NAZWISKO ______________________________
3. DATA URODZENIA ______________________________
4. ADRES ZAMIESZKANIA ______________________________
5. ADRES KONTAKTOWY, TEL., E-MAIL ______________________________
____
____
6. ROK WSTĄPIENIA ______________________________
7. TYTUŁ ZAWODOWY / STOPIEŃ NAUKOWY / STUDENT (UCZELNIA, KIERUNEK, ROK), WYKSZTAŁCENIE, ZAWÓD WYKONYWANY

____
____
____

Podpis

Informacje o Kołach Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Od roku 2005 do teraz zostało powołanych sześć statutowych Kół PTBG (w kolejności powstawania):

Poznańskie Koło PTBG przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Adres: ul. 28 czerwca 1956 r. nr 198, 61–485, Poznań

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Augustyn Surdyk
- Członek Zarządu: dr inż. Jan Zych
- Członek Zarządu: mgr inż. Jakub Marszałkowski

Kontakt: SurdykMG@amu.edu.pl

Warszawskie Koło PTBG przy Wydziale Pedagogiki Uniwersytetu Warszawskiego

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Zbigniew Wałaszewski
- Członek Zarządu: Przemysław Bociąga
- Członek Zarządu: Maciej Ryng

Kontakt: zw@aps.edu.pl

Bydgoskie Koło PTBG przy Instytucie Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Adres: ul. Grabowa 2, 85–601, Bydgoszcz

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Michał Mochocki
- Sekretarz: dr Aleksandra Mochocka
- Członek Zarządu: mgr Henryk Duszyński-Karabasz

Kontakt: michal.mochocki@gmail.com

Gdańskie Koło PTBG przy Wydziale Zamiejscowym SWPS w Sopocie

Zarząd Koła:

- Przewodnicząca: dr Agata Hofman
- Wiceprzewodnicząca: mgr Ewa Szumilewicz
- Sekretarz: lic. Kamila Kraszewska

Kontakt: agata.hofman@lanlab.pl

Krakowskie Koło PTBG przy Instytucie Sztuk Audiowizualnych UJ w Krakowie

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: mgr Marcin Petrowicz
- Członek Zarządu: mgr Justyna Janiak
- Członek Zarządu: Maciej Nawrocki

Kontakt: marcin.petrowicz@gmail.com

Wrocławskie Koło PTBG przy Zakładzie Nowych Mediów Instytutu Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Dolnośląskiej Szkoły Wyższej we Wrocławiu

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Jan Stasieńko
- Członek Zarządu: dr Dorota Chmielewska-Łuczak
- Członek Zarządu: dr Dobrosława Grzybkowska-Lewicka

Kontakt: janostas@poczta.onet.pl

Informacje i komunikaty dotyczące działalności Kół publikowane są w witrynie internetowej PTBG, w odpowiednich działach forum oraz w profilu towarzystwa w serwisie Facebook.